
BACHELORARBEIT

Maximilian Hamm

**Gefangen in der virtuellen
Welt! Multiplayercomputer-
spiele und ihr Suchtpotenzial**

2015

BACHELORARBEIT

Gefangen in der virtuellen Welt! Multiplayercomputer- spiele und ihr Suchtpotenzial

Autor:
Herr Maximilian Hamm

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM12sS-B

Erstprüfer:
Prof. Herbert Graus

Zweitprüfer:
Dipl.-Betriebsw. Günter Thomas Baur

Einreichung:
Mittweida, 23.01.2015

BACHELOR THESIS

Caught in the virtual world! The addictive potential of multiplayer computer games

author:

Mr. Maximilian Hamm

course of studies:

Applied Media Economics

seminar group:

AM12sS-B

first examiner:

Prof. Herbert Graus

second examiner:

Dipl.-Betriebsw. Günter Thomas Baur

submission:

Mittweida, 23.01.2015

Bibliografische Angaben

Hamm, Maximilian:

Gefangen in der virtuellen Welt! Multiplayercomputerspiele und ihr Suchtpotenzial

Caught in the virtual world! The addictive potential of multiplayer computer games

51 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Die Online- und Computerspielesucht ist in den letzten Jahren zu einem ernstzunehmenden Thema in der Gesellschaft geworden. Die vorliegende Bachelor-Thesis hat sich das Ziel gesetzt, einen Einblick in die Thematik der Computerspiele und deren entstandene Kultur zu erarbeiten und untersucht dabei das Suchtpotenzial dieses Unterhaltungsmediums. Anfangs wird die geschichtliche Entwicklung der Spiele aufgezeigt und deren Stellung in der heutigen Gesellschaft analysiert. Dabei werden virtuelle Welten definiert und die Motivationshintergründe aufgezeigt, welche Millionen von Menschen weltweit dazu antreiben, täglich in diese künstlichen Räume einzutauchen. Verschiedene Faktoren, wie das Flow-Erlebnis, sind relevant, um ein gewisses Verständnis und eine bestimmte Akzeptanz gegenüber der Problematik der Computer- und Onlinespielsucht zu erlangen. Im Anschluss werden Merkmale einer Suchtentstehung gezeigt und die Frage aufgeworfen, wann ein normales Spielverhalten zu exzessivem Spielen wird. Der dritte Teil dieser Arbeit beleuchtet die Multiplayeronlinespiele, den Mehrspielermodus und deren soziale Aspekte. Dabei werden, anhand des Massively Multiplayer Games World of Warcraft, die neuen Formen der Onlinegemeinschaften vorgestellt und das Suchtpotenzial erforscht, welches die Multiplayercomputerspiele mit sich bringen. Zur qualitativen Untersuchung werden Experten zum Themenbereich Computerspielesucht befragt. Abschließend wird Fazit gezogen und Handlungsempfehlung für die Zukunft vorgeschlagen.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Inhaltsverzeichnis | V |
| Abkürzungsverzeichnis | VII |
| Abbildungsverzeichnis | VIII |
| 1 Einleitung..... | 1 |
| 1.1 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit | 1 |
| 1.2 Beschreibung und Wichtigkeit der Thematik..... | 2 |
| 2 Das Spielen in der Gesellschaft | 4 |
| 2.1 Die Geschichte des Spielens | 4 |
| 2.2 Warum spielen Menschen? | 5 |
| 2.3 Die Stellung von Computerspielen in der heutigen Zeit | 6 |
| 3 Grundlagen..... | 8 |
| 3.1 Definition und Funktion von virtuellen Welten..... | 8 |
| 3.2 Motivationshintergründe des Computerspielens..... | 9 |
| 3.2.1 Zeitvertreib und Unterhaltung..... | 10 |
| 3.2.2 Herrschaft, Kontrolle und Macht..... | 13 |
| 4 Das Suchtpotenzial von Computerspielen | 16 |
| 4.1 Erklärungsansätze und Merkmale der Suchtentstehung..... | 16 |
| 4.2 Die Internet- und Onlinesucht..... | 18 |
| 4.3 Erklärungsansätze des exzessiven Computerspielens..... | 21 |
| 5 Faszination Multiplayerspiele und die neuen Formen der Gemeinschaft | 25 |
| 5.1 Der Mehrspielermodus/ Multiplayermodus | 25 |
| 5.1.1 Kategorisierung von Computerspielen | 25 |
| 5.1.2 Massively Multiplayer Online Games | 28 |
| 5.2 Multiplayer Games und ihre sozialen Aspekte..... | 31 |
| 5.3 Neue Formen von Gemeinschaften..... | 33 |
| 5.3.1 Clans und Gilden als funktionale und soziale Gruppen | 33 |
| 5.4 Suchtpotenzial von Online Multiplayer Games | 35 |
| 6 Experteninterview | 38 |
| 6.1 Durchführung des Interviews..... | 38 |
| 6.2 Auswertung..... | 39 |

| | | |
|----------|------------------------------------------------------------|------------|
| 7 | Fazit und Handlungsempfehlung für die Zukunft | 46 |
| | Literatur- und Quellenverzeichnis..... | XI |
| | Anlagen..... | XVI |
| | Eigenständigkeitserklärung | XX |

Abkürzungsverzeichnis

| | |
|------|---------------------|
| d.h. | das heißt |
| u.a. | unter anderem |
| sog. | sogenannt |
| pro. | Profi |
| o.J. | ohne Jahr |
| bzw. | beziehungsweise |
| ebd. | ebendort |
| etc. | et cetera |
| f. | und folgende Seite |
| ff. | und folgende Seiten |
| vgl. | vergleiche |
| vs. | versus |
| z.B. | zum Beispiel |

Abbildungsverzeichnis

| | |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung 1: League Of Legends Meisterschaftsfinale in Seoul | 3 |
| Abbildung 2: Warum spielen Sie Computer? | 10 |
| Abbildung 3: Flow-Erleben | 12 |
| Abbildung 4: Empirische Ergebnisse | 21 |
| Abbildung 5: Ausgangspunkte der Computersucht | 23 |
| Abbildung 6: Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft | 29 |
| Abbildung 7: Faszination World of Warcraft | 30 |
| Abbildung 8: Aspekte von Multiplayer-Spielen | 32 |
| Abbildung 9: Geschlechterbezogene Spieldauer | 42 |

1 Einleitung

1.1 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

Ziel der nachfolgenden Arbeit ist es, den Begriff des Computerspielens, des Multiplayermodus und deren Auswirkung auf unsere heutige Gesellschaft zu verdeutlichen. Hierzu soll der Leser an die spezielle Terminologie herangeführt werden, um so einen tieferen Einblick in die Welt der Gaming-Kultur zu erhalten. Des Weiteren wird sich die Arbeit mit den folgenden Fragen genauer beschäftigen:

Warum spielen Menschen gerne und wie ist die Stellung der Computerspiele in der heutigen Zeit? Woher stammt die intrinsische Motivation der Spieler, um täglich mehrere Stunden in der Onlinewelt zu verbringen? Wie hoch ist das Suchtpotenzial solcher Onlinespiele und wie kann aus einfachem Computerspielen eine ernstzunehmende Sucht entstehen? Was ist das Faszinierende an den neuen, virtuellen Welten und bringen die sog. Multiplayerspiele soziale Aspekte mit sich?

Die abschließende Intention des Verfassers ist es, durch Expertenbefragung, die aktuelle Lage der Onlinesucht auszuwerten, um gegebenenfalls Präventions- und Handlungsempfehlungen für die Zukunft ausarbeiten zu können.

Zur Beantwortung der obengenannten Fragen wurde die Arbeit in sieben Abschnitte unterteilt:

Im ersten Teilbereich wird die Thematik des Computerspielens beschrieben, um einen näheren Einblick in die Spielkultur zu erhalten.

Der zweite Abschnitt geht auf den historischen Aspekt der Spiele ein. Außerdem wird die Stellung der Computerspiele in der heutigen Gesellschaft analysiert. Gibt es Vorurteile? Wieso werden so oft Computerspiele automatisch mit etwas Negativem verbunden?

Im dritten Bereich der Arbeit geht es um die neuen, virtuellen Welten. Welche Funktion sehen Spieler in ihnen und wo liegt der Reiz, lieber im virtuellen-, anstatt im realen Leben die Zeit zu verbringen?

Der vierte Bereich befasst sich mit dem Suchtpotenzial, welches eine Vielzahl von Computerspielen mit sich bringt. Es werden die Suchtentstehungsursachen aufgezeigt und die Frage geklärt, wann harmloses Spielen zu exzessivem Spielen wird.

Im fünften Abschnitt der Arbeit geht es um den Multiplayermodus von Computerspielen. Was ist das Faszinierende daran und wieso sprechen Experten von sozialen Aspekten in

Bezug auf Onlinespiele? Des Weiteren wird der Unterschied zwischen Multiplayergames und Massively Multiplayergames anhand einiger Beispiele vorgestellt.

In den letzten beiden Kapiteln werden Merkmale von Suchtkranken, Behandlungsmöglichkeiten, therapeutische sowie präventive Maßnahmen anhand von Expertenmeinungen erarbeitet und aufgeführt.

Die Bereiche Online- und Computersucht sind weitreichende Felder. Um das Thema wegen seiner sozial-gesellschaftlichen Brisanz nicht zu verwässern, befasst sich die vorliegende Arbeit daher zentral mit dem Thema Sucht in Verbindung mit Computer- und Multiplayerspielen.

1.2 Beschreibung und Wichtigkeit der Thematik

In den vergangenen Jahren hat sich das Computerspielen als Ablenkung und Rückzugsort aus dem Alltag stark weiterentwickelt. Die Spieleindustrie hat das Potenzial dieses Unterhaltungsmediums schnell erkannt. Sie versucht mit allen Mitteln, ihren potentiellen Kunden den Weg in die verlockenden, virtuellen Welten aufzuzeigen und sie darin zu binden. Durch die starke technologische Entwicklung sind heute fast keine Grenzen gesetzt, um das Spiel der Realität anzupassen und den Gamern den Eindruck eines völlig neuen aufregenden Lebens zu ermöglichen. Dieses beschränkt sich jedoch nur auf das virtuelle Dasein.

Menschen aus der älteren Generation können das Suchtpotenzial von Computerspielen nur schwer einschätzen, da diese Spiele früher so nicht existierten. Es wird toleriert, dass Kinder bereits in jungen Jahren Umgang mit Computern und Spielekonsolen haben. Welche Sucht ihre Kinder dann entwickeln können, ist ihnen nicht bewusst. Der Nachwuchs wird von den bunten Farben, den fröhlichen Spielfiguren und den aufregenden Möglichkeiten, die ihnen geboten werden, magisch angezogen. Sie erfahren schon sehr früh, wie schön es ist, Alltäglichem zu entfliehen, die Schulaufgaben aufzuschieben und einfach in eine andere Welt zu flüchten.

Doch diese Phantasiewelten faszinieren nicht nur Kinder, sondern auch immer mehr Jugendliche und Erwachsene. Im Jahr 2014 wurden allein in Deutschland 15,8 Millionen männliche und 13,5 Millionen weibliche Gamer gezählt. Das bedeutet, es gibt in der Bundesrepublik mehr als 29 Millionen Menschen, die regelmäßig in virtuelle Welten eintauchen, um dort mit Gleichgesinnten digitale Abenteuer zu erleben. Durch diesen immensen Zuspruch und die stetig wachsende Beliebtheit, wurde die Computerspielekultur tief in unserer Gesellschaft verankert und hat sich als fester Baustein in der heutigen Unterhaltungsindustrie etabliert. Experten und Fachzeitschriften beschreiben das virtuelle Spielen schon lange nicht mehr als einfachen Zeitvertreib. Es entwickelt sich eine eigene Kultur.

„Aber mir war von Anfang an bewusst, dass dies nicht so einfach ist. Denn Games sind nicht nur andere Medien mit teilweise anderen Zielgruppen. Gaming steht für eine eigene Kultur, eigene Formen der Kommunikation und Wahrnehmung von Inhalten“ [Deeg 2014].

Durch den weltweit immer größer werdenden Beliebtheitsgrad der virtuellen Spiele wurde das virtual gaming, erstmals in Südkorea und anschließend auf der ganzen Welt, als eigene Sportart, dem sog. E-Sports anerkannt. E-Sports bezeichnet den sportlichen Wettkampf, zu dem verschiedene Mannschaften und Einzelspieler mit Hilfe eines Computers oder einer Spielekonsole, gegeneinander antreten. Wie auch in anderen Sportarten gibt es verschiedene Spiele und Disziplinen. Auch hier kommt es auf die Teamfähigkeit an. Die Wettbewerbsteilnehmer, die in der bürgerlichen Gesellschaft als sog. Nerds oder Kellerkinder abgestempelt werden, haben in der Videospielleszene Kultstatus. Einige von ihnen werden, wie Cristiano Ronaldo im Fußball oder Roger Federer im Tennis, von Millionen Fans angehimmelt und verehrt. Die Anhänger dieser E-Sportclans sind so zahlreich, dass einige Hauptwettkämpfe in riesigen Stadien ausgetragen werden müssen.



Abbildung 1: League Of Legends Meisterschaftsfinale in Seoul (Quelle: Lee 2014)

Die Abbildung zeigt das Finale zwischen zwei der bekanntesten E-Sportclans der Welt, welches im Sangam Stadium in Seoul ausgetragen wird. Anhand des Bildes wird deutlich, wie sehr sich das Unterhaltungsmedium Computerspiel entwickelt hat. Vorurteile, dass Gamer soziale Einsiedler wären, sind schon lange nicht mehr zeitgerecht. Es entwickelt sich eine neue, moderne Kultur mit eigenen Sportarten, eigenen Großevents und eigener Kommunikation.

Dr. Nick Taylor, der federführende Autor der Studie, zieht sein Fazit: „Gamer sind nicht die anti-sozialen Kellerbewohner, die wir in der Popkultur als Klischee präsentiert bekommen. Im Gegenteil, sie sind generell sehr soziale Menschen“ [Westphal 2014].

2 Das Spielen in der Gesellschaft

2.1 Die Geschichte des Spielens

Spielen hat für die Menschen seit langer Zeit eine ablenkende Funktion und bietet ihnen einen Rückzugsort aus der Realität. Schon vor 8000 Jahren fanden Forscher Tierknochen, die die Menschen vermutlich in der Mittelsteinzeit nutzten, um Würfeln zu spielen. Es ist anzunehmen, dass das Spielen schon damals ein fester Bestandteil im Alltag der Bevölkerung war [vgl. Kling].

Das Spielen liegt in der menschlichen Natur. Die Begierde seine Gegner bei gesellschaftlichen Spielen zu schlagen, steckt in jedem von uns. Eine grundlegende Entwicklung machten die gesellschaftlichen Spiele in der Römerzeit. Die römischen Kaiser nutzen die Faszination der Spiele aus, um das Volk ruhig zu halten, zufriedenzustellen und um Unruhen vorzubeugen (Brot und Spiele). Zu den beliebtesten Veranstaltungen dieser Zeit gehörten, neben der Schauspielerlei und dem Wagenrennen, auch die grausamen Gladiatorenkämpfe.

Doch so wie das Spielen, ist auch die Spielesucht ein uraltes Phänomen. Von der Antike bis hin zur Neuzeit sind vielfältige Zeugnisse einer *ausufernden Spieleleidenschaft* überliefert worden. Schon im Jahr 1561 setzte sich der flandrische Arzt und Philosoph Pâquier Joostens wissenschaftlich mit dem Thema Spieleleidenschaft als Krankheit auseinander. Er schreibt in seinem Werk *Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen* über den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen zur alles beherrschenden Sucht. Da er selbst spielesüchtig war, beschreibt er Suchtsymptome, Ursachen und pathologische Entwicklungen bis hin zu Heilverfahren gegen die Spielesucht [vgl. Meyer 2000, 1 ff.].

Das Interesse an Gladiatorenkämpfen ist in der heutigen Welt nicht gänzlich verloren. Jedoch beschränkt sie sich durch die kulturelle und technologische Entwicklung auf das Virtuelle. Aufgrund der großen Schritte in die Digitalisierung bieten sich heute unzählige Möglichkeiten, diese Kämpfe und Schlachten, auf jede erdenkliche Art, online auszutragen. Der große Unterschied zu früher: Heute werden die Kontrahenten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen durch Mausklicks und Controller gesteuert.

2.2 Warum spielen Menschen?

Auf die Frage warum Menschen gerne spielen, lassen sich sehr viele verschiedene Antworten finden. Eine davon ist sicher: Das Spielen ist, wie im Kapitel 2.1 beschrieben, tief im Menschen, sowohl kulturell als auch evolutionär, verankert. Schon Kinder verwenden verschiedenste Gegenstände zum Spielen, um sich so gewisse Verhaltensweisen und Fähigkeiten anzueignen, die sie im späteren Leben brauchen. Das erklärt jedoch nicht den einzigen Motivationshintergrund des Spielens. Prof. Mihály Csíkszentmihályi beschreibt in seinem Buch *FLOW - Das Geheimnis des Glücks*, dass Menschen in Spielen und besonders in Videospielen eine optimale Beanspruchung von Körper und Geist erfahren wollen und das ohne sich konzentrieren zu müssen. Die Wissenschaft spricht vom sog. Wechsel des Realitätsbezugs. Wenn sich Spieler alleine an ihren Computer oder Spielkonsole setzen und sich in die virtuelle Welt einloggen, betreten sie eine Phantasiewelt, in der sie nach ihren eigenen Regeln spielen und leben können. Die Grenzen, die in der Wirklichkeit bestehen, existieren nicht mehr. Selbst die physikalischen Gesetze können außer Kraft gesetzt werden. Anhand simpler Klicks auf Maus und Tastatur kann so eine zweite, so scheint es, viel leichtere Realität erschaffen werden [vgl. Heidemann 2012].

Einer der bekanntesten Theoretiker des Spielens ist Sigmund Freud. Für Freud war das Spielen ein Ausweg aus der harten Wirklichkeit. Sein Werk handelt vom Widerspruch zwischen den Zwängen der gesellschaftlichen Realität und den triebhaften Bedürfnissen in jedem von uns. Die Grenzen der wirklichen Welt, sind in der virtuellen Welt aufgehoben. So fasziniert es die Spieler, ihre eigenen geheimen Wünsche und Begierden erfüllen zu können, möglicherweise gesellschaftliche Tabus zu brechen oder auch einfach angestaute Aggressionen aus dem Alltag ausleben zu dürfen. „Freud sah das Spiel als ein Fantasieprodukt, welches lustvolle Erfahrungen ermöglicht, aber auch als Möglichkeit zur Verarbeitung von Konflikten“ [Heidemann 2012].

Der Entwicklungspsychologe und moderne Spieltheoretiker Jean Piaget erschuf eine weitere Theorie, wieso Menschen spielen. Wie auch Sigmund Freud verband er das Spielen mit den, aus der Verhaltenspsychologie, bekannten Begriffen: Akkommodation und Assimilation. Einerseits passen Menschen ihr Verhalten an die Außenwelt an, andererseits sind sie auch in der Lage, die Außenwelt an ihr eigenes Verhalten anzupassen. Sie nutzen das Spiel, um ihre Umwelt einzunehmen und passen sie an ihr Verhalten an. Der Entwicklungspsychologe war außerdem davon überzeugt, dass sich Menschen mit dem Spielen gegen die Wirklichkeit wehren. Wenn also ein Mensch in die virtuelle Welt abtaucht, tut er das, um

dem gesellschaftlichen Druck zu entgehen und flieht in die von ihm selbst geschaffene Phantasiewelt [vgl. Heidemann 2012].

Zusammenfassend ist festzustellen, dass das Spielen ein unvermeidlicher Bestandteil des menschlichen Handelns ist. Menschen suchen zeitweise einen Rückzugsort aus der Gesellschaft und aus dem alltäglichen Leben. Einen Ort, an dem sie den Sozialisationsdruck und ggf. ihre inneren Probleme und Konflikte verarbeiten und sie die Realität vergessen können. Die virtuellen Welten der Onlinespiele bieten genau das an. Sie sind freudvolle, grenzenlose Orte, an denen sich die unrealistischsten Träume erfüllen lassen und diese Faszination mit anderen geteilt werden kann.

Doch diese verführerischen virtuellen Welten können schnell zum Suchtfaktor werden. Es begeistert die Spieler jenseits der gesellschaftlichen Normen zu leben. Viele tauchen immer häufiger in ihre Traumwelt hinein und verlieren den Bezug zur realen Welt. Die Frage, wann sich unbedenkliches Spielen zu exzessivem Spielen entwickelt, wird in Kapitel 4.4 dieser Arbeit genauer erörtert.

2.3 Die Stellung von Computerspielen in der heutigen Zeit

Heute ist das Zeitalter des Internets und digitaler Medien. Viele Alltagstätigkeiten, die Menschen früher keinesfalls mit elektronischen Medien verbunden hätten, werden heute über das Internet erledigt. Wie z.B. Onlinebanking und Onlineshopping. Experten und Forscher sprechen von der sog. *Generation @* oder auch *Digital Natives*. Es werden Personen beschrieben, die mit den digitalen Technologien aufgewachsen und im Umgang mit den neuen Medien geübt sind. Als Gegenwort existiert der Begriff Digital Immigrants, welcher Personen beschreibt, die die Welt der neuen Medien erst im Erwachsenenalter kennengelernt haben.

Neben Onlinebanking und Onlineshopping wird vor allem der Freizeitsektor zunehmend virtuell gestaltet. So ist das Kennenlernen und Netzwerken heutzutage schon per Online-dating möglich und neben Sport und Hobbies, sind auch Computer- und Videospiele ein voller Bestandteil unserer Gesellschaft. Seit der Erscheinung des Gameboys wird die digitale Unterhaltung ständig besser und leichter zugänglich entwickelt. So jagen Kinder, Jugendliche und selbst Erwachsene bunten Pixeln auf ihrem Smartphone hinterher und führen virtuelle Schlachten in komplexen Spielwelten. Dass das Unterhaltungsmedium Computer- und Videospiel vollständig angekommen ist, zeigen die Umsatzzahlen der vergangenen Jahre. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware bestätigte 2011 einen Jahresumsatz von fast 2 Milliarden Euro allein in Deutschland. Die digitale Spieleindustrie hatte

somit eine Umsatzsteigerung von 3,5 Prozent und setzt auf weitere erfolgreiche Jahre. Anhand dieser Zahlen ist zu erkennen, dass sich etwa jeder dritte Bundesbürger über zehn Jahre mehrmals im Monat vor Computer oder Spielekonsole setzt und spielt [vgl. Vogelmann 2012].

Nun stellt sich die Frage, wieso Computerspiele, trotz ihres hohen Zuspruchs, ein sehr negatives Image in der nicht spielenden Gesellschaft genießen. Diplom Pädagogin Tanja Adamus hat sich mit dieser Frage beschäftigt und will mit ihrer Arbeit ein neues Verständnis von Computerspielen in der Lebenswelt der Jugendlichen erreichen. Sie hält das Ansehen der meisten Computerspiele für geschädigt. So werden die Spiele oft als Gefährdung abgestempelt und sollen in vielen Fällen die Ursache für bestimmte Gewalthandlungen und Aggressivität bei Jugendlichen sein. Das negative Image wird von den Medien sehr oft unterstützt. Bei Gewalttaten oder gar Mordfällen wird der Beweggrund des Täters gesucht und dabei die Verbindung zwischen Täter und sog. Killerspielen gesucht. Die Medien präsentieren täglich Dutzende Fälle, bei denen Computerspiele der Grund für negatives Verhalten von Personen sind und schnell entstehen Vorurteile. Die positiven Chancen und Möglichkeiten des Unterhaltungsmediums, werden dabei völlig außer Acht gelassen [vgl. Adamus 2006, 57 ff.].

Zusammenfassend ist zu sagen, dass Computerspiele einen beschädigten Ruf in der heutigen Gesellschaft besitzen. Sie werden hauptsächlich als Grund für Wutausbrüche und Straftaten verantwortlich gemacht und sollen das Aggressionspotential fördern. Dass viele Forscher und Psychologen vom Gegenteil überzeugt sind und positive Effekte und Eigenschaften in den Spielen sehen, wird oftmals ignoriert, denn die Medien berichten meist nur von Negativbeispielen. Studien belegen allerdings, dass Videospiele das räumliche Denken, die Kreativität und die motorischen Fähigkeiten anregen und verbessern sollen. „Forscher des Max-Planck-Instituts in Berlin fanden etwa heraus, dass Computerspiele Hirnregionen ansprechen, welche für das räumliche Denken und die visuelle Wahrnehmung zuständig sind. Diese werden demnach durch den Konsum der Videospiele geschult.“ [Reisdorf 2014]

„Eine Analyse ergab: Auch die für strategisches Planen, Aufmerksamkeit oder Arbeitsgedächtnis zuständigen Bereiche im frontalen Kortex – quasi Teile der sogenannten grauen Zellen – waren bei Vielspielern deutlich größer.“ [Lorber 2011]

Viele Studien zeigen, dass gelegentliches Videospielen einen positiven Einfluss auf den Menschen nehmen kann, jedoch ist die Gesellschaft geteilter Meinung. Um sich einer Überzeugung anschließen zu können, sollte man sich nicht ausschließlich von den Vorurteilen der Computerspiele manipulieren lassen, sondern auch die Gegenseite betrachten.

3 Grundlagen

3.1 Definition und Funktion von virtuellen Welten

Spiele an Computern und Konsolen zu spielen bedeutet, in eine digital programmierte Welt einzutreten. Die virtuelle Welt. Da es verschiedenste Arten von Spielen und Spielmodi gibt, existieren automatisch auch verschiedenste Arten von virtuellen Welten. Diese reichen von einfachen textbasierten Anwendungen, über zweidimensionalen Sphären bis hin zu komplexen, hochauflösenden, dreidimensionalen Umgebungen. Durch die enorme technische Entwicklung der heutigen Zeit ist es den Spieledesignern möglich, diese virtuellen Welten sehr nah an das Original heranzuführen. Jene, überaus realistische Umsetzung, steht oft in der Kritik. Die Spieler sind in der Lage, in ihre eigene Realität einzutauchen. Sie verlieren den Bezug zum wahren Leben und vernachlässigen oft wichtige Beziehungen und Werte. Solche Menschen verlieren jeglichen Hang zur Realität und nehmen das virtuelle Leben als Wirklichkeit an. Sie können sich vom Spiel nicht mehr befreien und denken pausenlos über das nächste Einloggen nach [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 11 ff.].

Der Kinder- und Familientherapeut Wolfgang Bergmann und der Professor für Neurobiologie Gerald Hüther weisen in ihrer Arbeit auf die Gefahr hin, welche die immer realer werdenden, virtuellen Welten mit sich bringen. Es geht um die Möglichkeit, sich eine Welt zu kreieren, in der man nach seinen eigenen Wünschen und Vorstellungen leben kann. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts ist es uns, zumindest virtuell möglich, diese unrealistischen Träume erfüllen zu können. Doch die Faszination dieser Traumwelten und ihre einfache Verfügbarkeit, jederzeit über Computer oder Konsole in sie eintreten zu können, wird vielen Menschen zum Verhängnis. Bergmann und Hüther weisen auf die ersten Fälle von verdursteten und verhungerten Menschen vor ihrem Computer hin und beschreiben diese nur als Spitze eines Zuges, der sich schon längst in Bewegung gesetzt hat. Es sind meistens Kinder und Jugendliche, die sich diesem Zug des Realitätsverlustes angeschlossen haben [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 13 ff.].

„Computerwelten sind auf eigentümliche Weise der Zeit enthoben und von den Bindungen und Beengungen des Raums befreit. Sie lassen fantastische Welten auf dem Monitor entstehen, dringen in die Tiefen des Mikrokosmos, befreien sich mit einem Schlag daraus und fliegen hoch hinaus, erzeugen magische Bildbewegungen von jeder Grenzenlosigkeit, die wir im Universum vermuten. Grenzenlos, zeitlos, traumlos – und dabei (fast) immer von ungeheurer Geschwindigkeit.“ [Bergmann/ Hüther 2009, 13 ff.]

Die moderne Psychologie betrachtet die virtuellen Welten als eine Art Zufluchtsort. In diesen selbstgebildeten, faszinierenden Realitäten können sie psychische Störungen und

Probleme verarbeiten. Die eigen konstruierte Realität hat die Funktion Ereignisse, die nicht verarbeitet werden können, zu verleugnen und zu verändern, um so sie so erträglicher zu machen. Gerade im Kindesalter sind virtuelle Welten wichtige Orte, wo Konkurrenz, Einordnung und Kampf geübt werden kann [vgl. Hardt/ Cramer-Düncher/ Ochs 2009, 16ff.].

Das große Gefahrenpotenzial beim Eintauchen in die künstlichen Welten ist wie im oben genannten Beispiel, der Realitätsverlust. Die Spieler passen ihr wahres Leben an ihr virtuelles Leben an und es kommt zu einer Verschmelzung von Realität und Scheinwelt. Dabei streichen sie zunehmend persönliche Aktivitäten von Sport über Hobbies, bis hin zum Zurückstellen von Beziehung zu Freunden und Familie. Schwerwiegend wird es, wenn die Körperhygiene vernachlässigt und das Hunger- und Durstgefühl unterdrückt wird. Bei dieser Art von Spielern ist der Realitätsverlust im letzten Stadium angekommen und kann in einigen Fällen auch zum Tod führen.

Doch was bewegt Menschen dazu, sich völlig für Computer- und Videospiele gehen zu lassen? Mit dieser Frage und den Motivationshintergründen für das Onlinegaming beschäftigt sich das nachfolgende Kapitel verstärkt.

3.2 Motivationshintergründe des Computerspielens

Zur heutigen Zeit zeichnen sich Computerspiele durch ihre grenzenlose Vielfalt aus. Für jeden Geschmack und für jedes Interesse gibt es die passende virtuelle Welt und die Vielzahl von ihnen scheint besonders für Jugendliche sehr attraktiv und anziehend zu sein. Das Kapitel „Motivationshintergründe des Computerspielens“ soll aufzeigen, wieso sich Millionen von Menschen mit Computerspielen beschäftigen und einige sogar lieber im Spiel leben als in der Realität. Dabei werden Aspekte wie Zeitvertreib, Macht und Herrschaft untersucht.

Schülerinnen und Schüler der Berufsbildenden Schule Haarentor befragten Jugendliche und Studenten aus dem Fachbereich der Informatik zwischen 14 und 25 Jahren, Jugendliche und Studenten zwischen 14 und 25 Jahren aus welchen Gründen sie Computerspiele spielen. Das nachfolgende Schaubild veranschaulicht das Ergebnis.

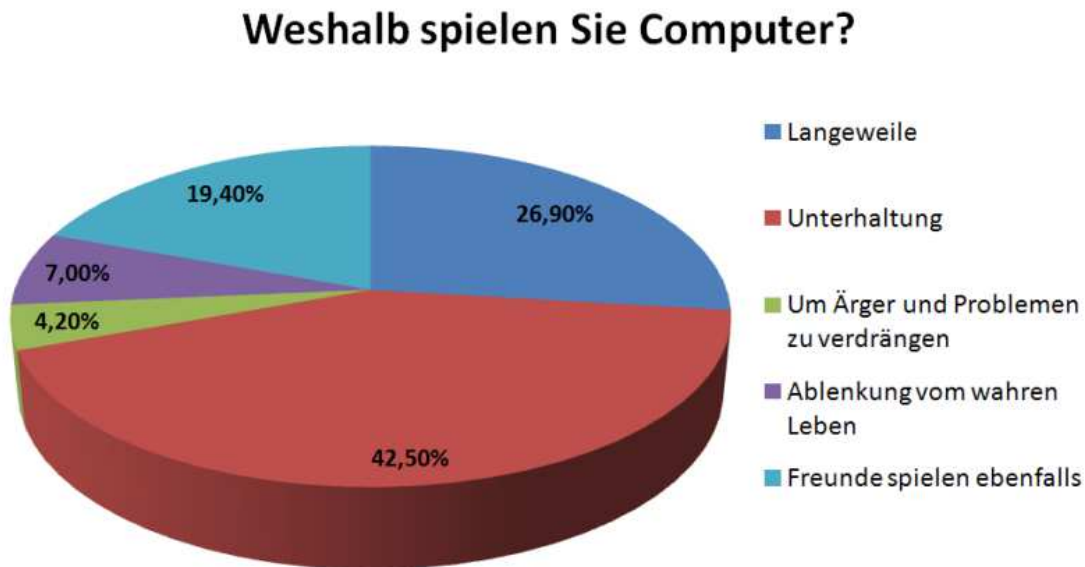


Abbildung 2: Warum spielen Sie Computer? (Quelle: Motivationshintergründe von Spielern 2007)

Dem Diagramm kann man entnehmen, dass die meisten Schülerinnen und Schüler zur Unterhaltung Computer spielen (42,5%). Über ein Viertel (26,9%) der befragten Schülerinnen und Schüler spielen aus Langeweile. 19,4% der Schülerinnen und Schüler spielen Computer, weil ihre Freunde ebenfalls spielen. Der Rest spielt um Ärger und Probleme zu verdrängen (4,2%) oder um vom wahren Leben abgelenkt zu werden (7%)

3.2.1 Zeitvertreib und Unterhaltung

Computer- und Onlinespiele erfüllen vorrangig die Funktion eines Füllmediums. Kinder und Jugendliche nutzen sie, um das als negativ empfundene Gefühl der Langeweile zu umgehen oder um den Zeitraum zwischen den anderen Aktivitäten wie Sport und Hobbies zu überbrücken. Es handelt sich hierbei also um keinen ersetzenden, sondern um einen ergänzenden Charakter [vgl. Adamus 2006, 45].

Das oben beschriebene Füllmedium kann jedoch schnell zur Onlinesucht führen. Doch wie kommt es zu einer solchen Sucht? Die Gründe für eine Sucht nach Computerspielen liegen, wie auch bei anderen Abhängigkeiten, in der Suche nach Objekten oder Erscheinungen, die wir nicht besitzen, erreichen oder haben können. Die faszinierenden und unzähligen Möglichkeiten, sich mit verschiedenen Menschen weltweit zu vernetzen, gemeinsam virtuelle Abenteuer zu erleben und auch physikalische Gesetze überwinden zu können, ist oft der erste Schritt zu einem unkontrollierbaren Umgang mit den Unterhaltungsmedien. Ein Großteil der Onlinesüchtigen gibt an, dass ihnen der Kommunikationsbereich des Internets

und der Spiele am meisten zusagt. Sie fasziniert es neue Menschen kennenzulernen und gemeinsam neue Allianzen zu gründen. Sie bauen neue Kontakte und Freundschaften in ihren Gamerkreisen auf und vernachlässigen dadurch jedoch ihre realen Sozialkontakte. Sie verlieren den Anschluss zu Gleichaltrigen und werden ausgeschlossen [vgl. Farke 2003, 25 ff.].

Im Gegensatz zu sozial integrierten Kindern, verspüren die Außenseiter keine Zugehörigkeit und keine Erfolgserlebnisse. Da sie keine guten Leistungen mehr erbringen z.B. in der Schule und im Sport, geraten das Belohnungs- und Glücksgefühl in weite Ferne. Sie versuchen diese Defizite auf irgendeine Art und Weise auszugleichen und kommen oft mit einer Form der Glücksspielesucht in Berührung. Jedoch spielen die Betroffenen nicht wie bei einer herkömmlichen Glücksspielsucht, an Spielautomaten um Geld, sondern sie erfahren das süchtig machende Glücksgefühl während des Spielens am PC. Bei Schießspielen (Shootern) erlebt der Spieler unmittelbar nach Bekämpfung der Feinde ein Erfolgserlebnis, welches klar definiert, besser als der Gegenspieler zu sein. Bei einem Großteil der Online-rollenspiele, werden die Spieler, nach erfolgreichem Abschluss von Missionen und Aufträgen, mit virtuellen Gegenstände entlohnt, den sog. Items. Die Gegenstände sind für den weiteren Spielverlauf äußerst wichtig und führen zu höherem Ansehen des Spielers in der Onlinegemeinde. Ob man jedoch das gewünschte Item erhält, ist oftmals reine Glückssache. Kommt es zu keiner befriedigenden Belohnung, steigt die Gier nach dem Gegenstand und fesselt den Spieler noch fester an das Spiel. Forscher und Experten werten das als besonders gefährlich, da es ein extrem hohes Suchtpotential aufweist und dem herkömmlichen Glücksspiel sehr ähnlich ist [vgl. Möller/ Glaschke 2013, 56 ff.].

Das zufällige Belohnungssystem spielt eine sehr tragende Rolle bei den Onlinegames und gehört heutzutage zu jedem Spieldesign dazu. Spieleentwickler versuchen die Kinder und Jugendlichen durch die zufälligen Belohnungen stark an das Spiel zu binden. Da es in den meisten Fällen sehr schwer ist, die raren Gegenstände zu erspielen, verbringt die Zielgruppe oft Stunden um Stunden damit, diese zu suchen und zu gewinnen.

Neben dem Vertreiben von Langeweile, dem Ablenken und dem Auszuprobieren neuer Spiele, gibt es einen weiteren wichtigen motivationalen Faktor für die Computerspiele, ihre einfache Verfügbarkeit. Diese befinden sich meist im eigenen Zimmer der Kinder und Jugendlichen und weisen deshalb einen sehr hohen Aufforderungscharakter auf. Egal ob sich die Schüler mit Schulaufgaben beschäftigen oder Vokabeln lernen, der Computer ist immer in greifbarer Nähe und verleitet die Kinder zum Spielen. Des Weiteren sind sie, neben der Schule durch fest organisierte Freizeitaktivitäten, Sport und Hobbies, zeitlich stark beeinflusst und somit wird der Faktor Freizeit zur Rarität in ihrem Leben. Oftmals werden die jungen Erwachsenen vor die Wahl gestellt, ob sie erneut das Haus verlassen sollen um ggf.

Freunde und Bekannte zu besuchen oder ob sie sich für die einfach erreichbare Variante, das Computerspielen, entscheiden. Bei den Letzteren verlieren sie keine Zeit und können sofort mit dem Spielen beginnen. Hinzu kommt der enorme Unterhaltungswert, den die verschiedenen Spiele ausstrahlen und der im Zweifelsfall attraktiver erscheint, als der Besuch eines Freundes [vgl. Fröhlich/ Lehmkuhl 2012, 3 ff.].

Ein weiterer Motivationsfaktor ist die emotionale Anregung. Diese erklärt sich durch die Dynamik von Computerspielen und ihrem sehr variablen und unbegrenzten Handlungsreichtum. Es kommt bei vielen Spielern sehr schnell zu einem emotionalen und körperlichen Erregungszustand, der die innere Beteiligung am Spielgeschehen signalisiert. Dieser Erregungszustand zieht viele Kinder, Jugendliche und sogar Erwachsene in ihren Bann und wird auch *Flow-Erlebnis* genannt.

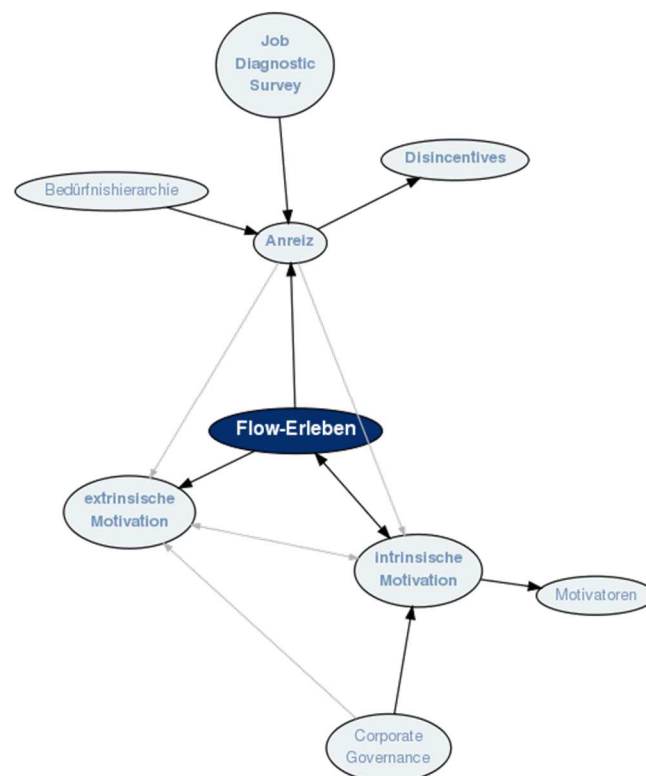


Abbildung 3: Flow-Erleben (Quelle: Maier o.J.)

Das Flow-Erleben beschreibt, das als angenehm empfundene Spielgefühl in Kombination mit dem Ausblenden der Realität und Verlust des Zeiterlebens. Der Spieler ist dabei völlig auf das Spielen konzentriert und geht emotional darin auf. Dieses Gefühl des Glücklichen stellt sich erst ein, wenn die Fähigkeiten der Spieler an den beträchtlichen Herausforderungscharakter der PC-Spiele angepasst sind. Der Antrieb der Spieler entstammt dabei nicht aus ersehnten Belohnungen und Handlungskonsequenzen, sondern entsteht vom Inneren heraus, also in der Ausführung der Handlung selbst [vgl. Maier o.J.].

3.2.2 Herrschaft, Kontrolle und Macht

Neben Zeitvertreib und Unterhaltung sind Faktoren wie Herrschaft, Kontrolle und Macht bedeutende Motivationshintergründe für das Computerspielen. Empirische Studien beweisen, dass die Erfahrungen von Macht und Kontrolle, die die Spieler lange ersehnt haben und die sie in ihrem wahren Leben nie erleben, entscheidend für das Spielverhalten und die Bindung eines Spielers an das Spiel ist. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen scheint die Suche nach Macht und Einflussmöglichkeiten einen besonderen Reiz auszumachen. Denn besonders in diesem Alter versuchen sie gewöhnlich ihre Autorität auszuprobieren und gegen andere unter Beweis zu stellen. Jedoch meist ohne Erfolg. Genau in diesem Bereich bieten Computerspiele eine Welt an, in der es möglich ist, seine eigene Macht sehr schnell aufzubauen und sie dann gegen andere zu richten. Es folgt das Verlangen nach Erfolg. Ziel jedes Spiels ist es zu gewinnen und sich gegen andere durchzusetzen. Um zu siegen und die Achtung der Anhängerschaft der Gamingwelt erlangen zu können, muss man sich eine Art Bleiberecht erkämpfen. Viele Jugendlichen interpretieren dies als Wettkampf und versuchen durch längeres und intensiveres Spielen mächtiger zu werden. Erreichen sie einen höheren Level und steigen Plätze in der virtuellen Rangordnung auf, werden sie von andern Mitspielern respektiert und erleben die gewünschte Anerkennung. Den Spielern werden so Erfolgserlebnisse zu verschiedensten Leistungen geboten, wobei sie obendrein die Schwierigkeit des Spiels und der Aufgaben selbst festlegen. Es kommt also auf lange Sicht gesehen zu keiner andauernden Erfolgslosigkeit. Die Kinder und Jugendlichen werden also, im Gegensatz zur realen Welt, vor Herausforderungen und Aufgaben gestellt, die sie bewältigen und sich so als kompetent auszeichnen können. [vgl. Adamus 2006, 51 ff.]

Das im Kapitel 3.2.1 beschriebene Glücks- und Belohnungssystem, spielt auch in Bezug auf Macht, Herrschaft und Kontrolle eine maßgebliche Funktion. Um immer mehr Macht zu erhalten und einflussreicher zu werden, benötigen die Spieler in den meisten Spielen sog. Items (virtuelle Gegenstände), die ihren Spielcharakter verstärken. Da man die Erfolge und die Stärke der anderen Charaktere, anhand von Items, Abzeichen und Spielzeit, entgegen sehen kann, erscheinen auch hier wieder Gefühle des Konkurrenzkampfes, also die wett-kampfbezogenen Motivatoren. Es entsteht ein Kreislauf, aus dem sehr schnell eine Spielesucht entstehen kann. Die Jugendlichen spielen hauptsächlich um Spaß zu empfinden, doch das gelingt nur, wenn sie sich den anderen Mitspielern anpassen, die gleiche Zeit in das Spiel investieren und die verschiedenen Elemente des Spiels beherrschen. Welche Kenntnisse und Fähigkeiten von den Spielern erworben werden müssen, um es zu

kontrollieren, erklärt Prof. Dr. Jürgen Fritz anhand seines eigenentwickelten Modells. Hierbei wird in vier Funktionskreisen unterschieden, von deren Beherrschung der Erfolg der Spieler abhängt.

Die erste Herausforderung, vor der ein Spieler steht, ist das Erlernen der motorischen Fähigkeiten. Diese ermöglichen es die eigene Spielfigur (Avatar) zu steuern. Falls dieser Schritt nicht erfolgreich erlernt wird, ist das Weiterspielen des Spiels nicht möglich. In den meisten Fällen schaffen es die Kinder und Jugendlichen sehr schnell, sich in die Steuerung des Spiels einzufinden. Man spricht von einer Synchronisierung zum Avatar. Bei unerfahrenen Spielern kommt es sogar häufig zu einer „Ganzkörpersynchronisierung“. Die entsprechenden Personen passen sich mit dem ganzen Körper an ihre Spielfigur an. Sie springen, wenn die Figur springen soll, zucken, wenn die Figur etwas aktivieren soll und neigen sich zur Seite und nach vorne, sobald sich die Figur in die Kurve legen soll. Eine weitere Fähigkeit, die der Spieler für die Spielbeherrschung erlernen muss, ist das Spielgeschehen mittels *Bedeutungsübertragung* richtig zu verstehen. Es geht um die Sinnhaftigkeit, die die Spieleentwickler den verschiedenen Gegenständen und Spielmöglichkeiten zugeschrieben haben. Der Spieler verbindet also die Ereignisse auf dem Bildschirm mit Gefühlen und entwickelt auf dieser Basis eine entsprechende Meinung und Verbundenheit zum Spiel. Die Bedeutung der Spielfigur spielt dabei eine besonders wichtige Rolle. Anhand seines Spielcharakters, kann der Spieler in eine völlig neue Rolle schlüpfen und so eine Alternative zu seiner Realität schaffen. Das selbstbewusste Auftreten und die selbständige Handlung kann er im Spiel ausleben und kann seinen Charakter im Spiel neu bestimmen. Die dritte Herausforderung ist eine etwas andere. In Onlinerollenspielen mit vielen Tausend Spielern gibt es bestimmte Regeln, die auf jedem Spielserver gelten. Es gilt, sich diese Regeln anzueignen und sich so als kompetent zu erweisen. Um erfolgreich das Spiel genießen zu können, muss der Spieler das Regelwerk in allen Einzelheiten beherrschend. Diese Aneignung erfolgt während dem Spielverlauf und fortschreitender Spieldauer und trainiert den Spieler in konkreter Anwendung bis hin zur strategischen Planung und Koordinierung verschiedener Handlungen und Akteure. Um die vollständige Macht und Kontrolle über seine Figur in der virtuellen Welt zu erlangen und sich als kompetent zu erweisen, fehlt dem Spieler nun noch eine letzte Fähigkeit. Die strukturelle Kopplung. Es geht um den Selbstbezug zwischen Spieler und Spiel, also welche Zusammenhänge und Verbindungen der Spieler zwischen seinem realen Leben und dem Spiel erkennt. Erst wenn sich der Benutzer diese vier Funktionskreise angeeignet hat, beherrscht er das Spiel [vgl. Adamus 2006, 53 ff.].

Neben dem Beherrschen des Spiels und der Spielfunktionen, muss der Spieler außerdem seinen Stress und seine Frustrationen unter Kontrolle bringen. Mangelnde Konzentration und störende Emotionen dürfen sich nicht auf die Leistung und besonders auf den Erfolg

im Spiel auswirken. Des Weiteren müssen Erfolg und Misserfolg immer im ausgewogenen Rahmen stehen. Die Aufgaben im Spiel dürfen daher nicht zu einfach sein, da sich die Jugendlichen dann unterfordert fühlen und keine Herausforderung im Spiel spüren. Ist der Anspruch des Computerspiels jedoch zu hoch, sind die Auswirkungen für den Spieler dieselben. Er verliert schnell die Lust und beendet das Spiel [vgl. Adamus 2006, 54].

4 Das Suchtpotenzial von Computerspielen

4.1 Erklärungsansätze und Merkmale der Suchtentstehung

Durch die Digitalisierung und den Einmarsch der digitalen Medien in die Gesellschaft haben sich in den letzten Jahren bedeutende Veränderungen in der zwischenmenschlichen Kommunikation, in der Lern- und Arbeitswelt und vor Allem in der Freizeitgestaltung ergeben. Neben deutlichen Erleichterungen in einer Vielzahl von Arbeitsschritten und alltäglichen Tätigkeiten, bringen die Medien jedoch auch sehr negative und gefährliche Auswirkungen auf einige Menschen mit sich. Durch die modernen Möglichkeiten der Verständigung und Freizeitbeschäftigung, wie chatten und spielen, entwickeln sich zunehmend neue Formen der Computerspiele- und Internetsucht [vgl. Frölich/ Lehmkuhl 2012, 83].

Die Begriffe Sucht und Abhängigkeit beschreiben ein unabweisbares Verlangen nach einem bestimmten Erlebniszustand. Der Verstand wird dieser Begierde untergeordnet und ausgeblendet. Bei einer Abhängigkeit werden die sozialen Bindungen zu anderen Menschen und Dingen zerstört und die freie Entfaltung einer Persönlichkeit beeinträchtigt. Nach Thalemann ist die Verwendung der Bezeichnungen Sucht und Abhängigkeit problematisch, da sie in der heutigen Zeit vereinheitlicht verwendet werden. Früher wurde die stoffgebundene Abhängigkeit lediglich als Drogensucht bezeichnet und später dann als Drogenabhängigkeit definiert. Heute beschreibt man mit dem Begriff Abhängigkeit größtenteils die stoffgebundenen Suchtformen und mit dem Begriff Sucht eher die Verhaltenssüchte. Eine Sucht ist wie ein Freiheitsentzug für einen Betroffenen. Dieser will durch sein Suchtverhalten vor Problemen ausweichen oder diese verdrängen, dabei entsteht der Wunsch, in eine Scheinwelt einzutreten. Die Computersucht ist eine Verhaltenssucht und beschreibt den ständigen Drang aus der realen Welt auszubrechen, um seine Probleme aus der Realität bezwingen zu können. Diese Scheinwelten werden, bei einer Computerspielesucht, virtuelle Welten genannt, welche im Teilbereich 3.1 genauer erklärt wurden [vgl. Kunczik/ Zipfel 2010, 23 ff.].

Ende des 19. Jahrhunderts wurde die Sucht in vier hauptsächliche Suchtformen unterteilt. In die Trunksucht, die Morphiumsucht, die Kokainsucht und die Spielsucht. Erst in den 1980er Jahren trennte man die stoffgebundenen Suchtformen von den nichtstoffgebundenen Suchtformen. Die Abgrenzung von den beiden Formen, wurde von vielen Psychologen und Wissenschaftlern klar definiert. Es wurde also nicht mehr einfach von Abhängigkeiten und Suchtformen von verschiedenen Substanzen gesprochen, sondern auch von Suchtfor-

men nach bestimmten Verhaltensweisen, wie z.B. die Computersucht, Onlinesucht, Kaufsucht, usw. Bei Verhaltenssüchten können sich die Betroffenen diversen Verhaltensweisen nicht mehr entziehen und verlieren immer mehr die Kontrolle. Sie können das Bedürfnis nach bestimmtem Verhalten nicht mehr unterdrücken und so muss das Verlangen immer wieder befriedigt und häufiger ausgeübt werden [vgl. Tondera 2010, 5].

Anhand eines Fallbeispiels aus Christoph Möllers und Vanessa Glaschkes Werk „Computersucht. Was Eltern tun können“ sollen die Verhaltensmuster und Faktoren für eine Computerspielesucht eines Jugendlichen aufgezeigt werden.

„Die Eltern Silke und Wolfgang erzählen von ihren Befürchtungen, dass ihr 15-jähriger Sohn Max computerspielsüchtig ist: Alles hat damit angefangen, als wir Max vor knapp 2 Jahren zur Konfirmation einen eigenen PC mit Internetanschluss geschenkt haben. Wir haben ihm keine Zeitvorgaben gemacht, weil wir gar nicht darüber nachgedacht haben, dass es sich so entwickeln könnte, wie es jetzt letztlich passiert ist. Mit der Zeit merkten wir, dass er immer länger am PC spielte und auch nachts noch völlig vertieft mit seinem Online-Spiel beschäftigt war. Morgens war er dann immer sehr müde und schlecht gelaunt. Sowieso hat er eigentlich kaum noch mit uns gesprochen. Auch seine Schulleistungen ließen immer mehr nach, obwohl Max kein dummer Junger ist. Während die Spielzeiten immer länger wurden, hatte er kaum noch Interesse an anderen Dingen. Bisher war er zweimal die Woche zur Sport-AG gegangen, wo er schließlich auch nicht mehr hinging und so den Kontakt zu Gleichaltrigen verlor, denen sich Max sowieso schlecht anschließen konnte – er hatte noch nie viele Freunde. Nach der Schule zog er sich sofort in sein Zimmer zurück. Auch zum gemeinsamen Essen kam er nicht mehr. Wollten wir ihm den Computer aus dem Zimmer nehmen, kam es zu heftigen Streits und Max meinte, wir würden ihm seine Internetfreunde und seinen Erfolg beim Spielen nicht gönnen. Wir hätten doch gar keine Ahnung! Süchtig sei er bestimmt nicht! Wir machen uns aber richtig Sorgen, dass wir unseren Sohn an eine virtuelle Welt verloren haben!“ [Möller/ Glaschke 2013, 89]

Dieses Fallbeispiel von Max zeigt eine typische Verhaltensweise von Jugendlichen mit einer entstehenden Computerspielesucht. Für die Eltern ist es oft nicht leicht zu unterscheiden, ob ihr Kind eine normale Phase durchmacht oder ob es sich um exzessives Spielen handelt und daraus womöglich eine Sucht entstehen kann. Die wichtigen Hinweise für eine Suchtentstehung sind jedoch klar definiert. Die virtuellen Welten können dann wichtiger werden als die reale Welt, falls die Kinder und Jugendlichen im Computerspiel das finden, wonach sie im wahren Leben vergeblich suchen: Freunde, Erfolg, Anerkennung, etc. Möller und Glaschke definieren Anzeichen, woran Eltern, Bekannte, Psychologen und Pädagogen eine mögliche Sucht eines Kindes oder Jugendlichen erkennen können:

- ständige Übermüdung, da die Betroffenen oft bis in die Nacht spielen
- es kann zur Vernachlässigung des Aussehens und in schweren Fällen der Körperhygiene kommen
- der Betroffene verbringt die meiste Zeit vor dem Bildschirm (im Spiel)
- keine anderweitigen Freizeitbeschäftigungen und Hobbies
- unsicheres Auftreten
- wenige bis keine Freunde und soziale Kontakte
- Kontrollverlust über die Spielzeit
- schwindendes Interesse an Familie und Freunden
- keine Idee für andere Freizeitbeschäftigung

Ein sehr hohes Potential einer Computerspielesucht zu verfallen, haben Kinder und Jugendliche, die es schwer haben mit Gleichaltrigen gut zurechtzukommen und die in der Schule und in der sozialen Gemeinschaft nicht genügend Lob und Anerkennung erfahren. Sie ziehen sich oft in die virtuellen Welten zurück, wo sie ihre Bedürfnisse befriedigen können und Teil einer Gemeinschaft sein können. Dieses Zugehörigkeitsgefühl ist neu und aufregend für sie und sie versuchen es nicht mehr zu verlieren [vgl. Möller/ Glaschke 2013, 90].

4.2 Die Internet- und Onlinesucht

Im Jahr 1995 wurde zum ersten Mal in der breiten Bevölkerung von der sog. Onlinesucht gesprochen. Die New York Times brachte einen zunächst eher ironischen Artikel zum Phänomen Sucht nach dem Internet heraus. Die Thematik war zu dieser Zeit noch völlig unscheinbar und das niemand konnte die anrollende Problematik erkennen. 1996 erst, legte die Psychologin Kimberly Young, auf die im unteren Abschnitt des Kapitels noch näher eingegangen wird, auf einer Konferenz in den USA brauchbare Zahlen über jene Verhaltenssucht vor. Es dauerte weitere acht Jahre, bis das Problem auch in Deutschland ankam. So wurde die erste Mediensuchtkonferenz in Deutschland 2008 eröffnet. Als sich europäische Wissenschaftler und Psychologen mit dem Thema Onlinesucht auseinander setzten, wurde die Eingruppierung der übermäßigen Internetnutzung als Sucht von vielen Kritikern nicht gerne gesehen. Damals erstellte das DSM IV (Diagnostisches und statistisches Manual der

American Medical Association) einen Kriterienkatalog, woran man Menschen auf online-süchtig prüfen konnte:

- Ein Verhalten wird länger als beabsichtigt ausgeführt
- Anhaltender Wunsch, das Verhalten zu kontrollieren
- Häufiges Auftreten von Entzugserscheinungen
- Wichtige soziale und/ oder berufliche Kontakte werden eingeschränkt
- Das Verhalten wird trotz Kenntnis über Problematik fortgesetzt
- Ausgeprägte Toleranzentwicklung gegenüber dem Verhalten
- Auftreten von Entzugssymptomen
- Häufige Einnahme der Substanz (Computer), zur Bekämpfung von Entzugsphänomenen

Es hieß, falls eine Person drei oder mehr Kriterien des Katalogs in einem Monat erfüllt, ist von einer Sucht zu sprechen. Damals wurden diese Klassifizierungssysteme nicht in Frage gestellt, doch heute gelten andere Richtlinien, an die man sich halten soll, um eine Sucht auszumachen [vgl. Kolitzus 2009, 30 ff.].

Da die Problematik der Onlinesucht in den letzten Jahren drastisch zugenommen hat, wurde sie von vielen Wissenschaftlern und Psychologen untersucht und wie folgt definiert. Die Internet- und Onlinesucht bezeichnet die übermäßige und oftmals gesundheitsgefährdende Nutzung des Medium Internet. Dazu zählen verschiedene Suchtformen wie das Online-Dating, das Online-Shopping, das Computerspielen und das Chatten in Chaträumen. Es gibt viele verschiedene Bezeichnungen für die Onlinesucht. Im englischsprachigen Raum werden häufig die Begriffe Online Addiction, Pathological Internet Use oder Internet Addiction Disorder verwendet. Im Deutschen spricht man von Internetsucht, Pathologischer Internetgebrauch oder Internetabhängigkeitssyndrom. Der übermäßige Gebrauch von Internet wird als tiefgreifende Störung der Affekt- und Beziehungsregulierung bezeichnet und lässt sich in die Diagnoseklasse Persönlichkeits- und Verhaltensstörung eingliedern. Die ersten Studien, die sich kritisch mit dem Thema Internetsucht beschäftigten, wurden von Dr. Kimberley Young geleistet. In Verbindung mit pathologischem Glücksspiel entwickelte sie Faktoren, anhand deren man internetabhängige Menschen identifizieren konnte [vgl. Huber 2012, 30 ff.].

Diese Faktoren wurden anschließend von einer Vielzahl von Autoren und Psychologen weiterentwickelt und in vier Hauptkriterien unterteilt:

- Informationsüberlastung
- Onlinespielsucht
- Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten
- Virtuelle Beziehungssucht

Die Informationsüberlastung beschreibt das zwanghafte Suchen nach Informationen im Netz. Dazu zählen übermäßige Nutzung von Suchmaschinen und zwanghaftes Surfen auf Internetseiten.

Das zweite Hauptkriterium ist die Onlinespielsucht. Um dieses Thema besser beleuchten zu können, verwenden viele Studien das Paradebeispiel „World of Warcraft“. Es handelt sich bei diesem Spiel um ein Massively Multiplayer Online Roll-Playing Games (MMORPG), welches für seine enorme Komplexität und dem besonders hohen Suchtpotentials durch Gruppenzwang und ständig neuen Features belegt wird. In Kapitel 5.2.2 wird das Phänomen MMORPG anhand des Spielebeispiels „World of Warcraft“ näher behandelt.

Mit der zwanghaften Nutzung von Netzinhalten werden die besonderen Verhaltenssüchte bezeichnet, die nicht unbedingt auf das Internet und die digitalen Medien angewiesen sind. Darunter fallen Suchtformen wie Kaufsucht, Glücksspielsucht oder eine allgemeine Spielsucht. Hierbei wird hinterfragt, inwiefern die beschriebenen Suchtformen durch das Internet unterstützt oder sogar angeregt werden.

Es gibt zahllose Funktionen des Internets. Eine davon ist die einfache Kontaktaufnahme zu anderen Menschen. Da sich heute ein Großteil der Bevölkerung anhand von sozialen Netzwerken und Onlinegruppen miteinander vernetzen, ist es für viele unkomplizierter geworden, neue Leute kennen zu lernen. Dies ist besonders für introvertierte und schüchterne Menschen von Vorteil. Sie können über Dating Portale und Partner-suchende Webseiten, ohne körperlichen Kontakt aufbauen zu müssen, mit Leuten kommunizieren. Dabei verfliegt bei vielen die Angst und es fällt ihnen leichter über ihre Grenzen zu springen. Jedoch kann sich durch diese Art von Kontaktaufnahme leicht eine virtuelle Beziehungssucht entwickeln. Es geht um das zwanghafte Verlangen ständig neue Bekanntschaften im Internet machen zu müssen. Ob sich die Betroffenen in virtuellen Chaträumen oder in „community-Foren“ aufhalten, ist gleichgültig. Sie haben ständig das Bedürfnis weitere Leute kennen zu lernen und kontaktieren wahllos andere Menschen über das Internet. Virtuelle Beziehungssuchten entstehen meistens bei verschlossenen, introvertierten Personen, die im wahren Leben Probleme haben andere Menschen anzusprechen. Für sie wirken angebotene Dating Portale und Partner-suchende Webseiten wie ein Suchtmittel [vgl. Huber 2012, 30 ff.].

4.3 Erklärungsansätze des exzessiven Computerspielens

Wann entwickelt sich normales Computerspielen zu exzessiven Computerspielen und anhand welcher Merkmale kann eine entstehende Sucht erkannt werden?

Videospiele werden von mehreren Millionen Menschen weltweit, tagtäglich genutzt. Für die einen ist das Computerspielen, wie oben beschrieben, ein Füllmedium, welches ausschließlich zur Überbrückung eines gewissen Zeitraums zwischen bestimmten Tätigkeiten verwendet wird. Für andere ist es jedoch zu weit mehr geworden. Zu einem Hobby, Freunde Ersatz oder auch zu einer Hauptfreizeitbeschäftigung. Sie nutzen den Computer oder die Spielkonsole viele Stunden am Tag.

Das nachfolgende Schaubild gibt Aufschluss über die Teilnahme der Spieler:

Kurzfassung der empirischen Ergebnisse

Im Februar 2008 nahmen 4.717 Onlinerollenspieler (mittleres Alter 23,74 Jahre; 487 Frauen) an einer Onlinebefragung zum Thema MMORPGs teil. Insgesamt haben 14.061 Personen die Umfrageseite besucht, davon haben 6.300 den Fragebogen vollständig ausgefüllt.

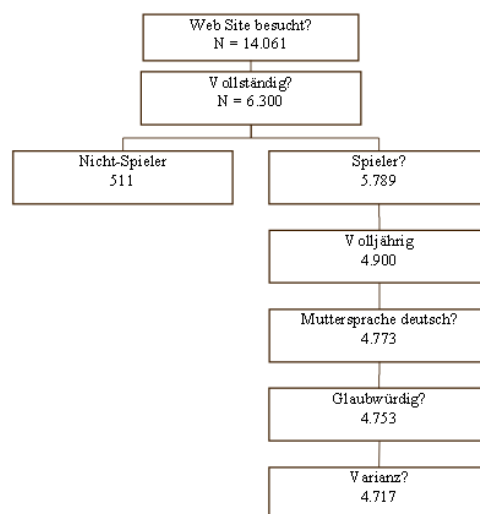


Abbildung 4: Empirische Ergebnisse (Quelle: Klotz o.J.)

Heute gibt es zahlreiche Studien und Expertenmeinungen, die sich mit dem Thema Online-Spiele und exzessiven Spielverhalten beschäftigen und so versuchen, typische Nutzungsmuster zu konzipieren. Die Expertin Babara Klotz erstellte 2008 eine Onlineumfrage zum Thema Online-Rollenspiele, bei der über 4.700 Onlinerollenspieler teilnahmen. In der Umfrage wurden die Spieler zu ihren Spielgewohnheiten befragt. Die Befragten waren zwischen 18 und 67 Jahren alt und ihr durchschnittliches Alter lag bei 23,74 Jahren. Der Geschlechteranteil dieser Studie lag bei 89,9% männlichen- und 10,1% weiblichen Spielern. Die Frage nach dem Familienstand beantwortete ein Großteil der Befragten mit ledig (90,7%) und von diesem Teil sind mehr als die Hälfte alleine lebend.-

Zusammenfassend konnten die folgenden Werte analysiert werden:

- Durchschnittliche Spieledauer betrug 18,9 Tage pro Monat
- Durchschnittliche Spieledauer pro Tag betrug vier Stunden
- 3,8% der Befragten gaben an, sich pro Tag bis zu acht Stunden mit einem Online-Rollenspiel zu befassen

Wie bereits dargelegt, existieren bisher keine einheitlichen Faktoren zur Diagnose von schädlicher Spielenutzung. Das macht es für viele Menschen u.a. Eltern schwer, exzessives Spielen bei ihrem Kind zu erkennen und so schnellstmögliche Hilfe einzuholen. Des Weiteren reicht die Spieledauer allein nicht aus, um schädliches- und exzessives Spielen begründen zu können.

Frölich und Lehmkuhl sprechen in ihrer Arbeit von weiteren Studien und Untersuchungen über die Entwicklung einer Computersucht. Dazu werden die Nutzungshäufigkeiten von Kindern und Jugendlichen im Jahr 2009 vergegenwärtigt. Die JIM –Studie des Medienpädagogischer Forschungsverbunds Südwest (mpfs 2009) hatte erwiesen, dass 45% der 12-19 jährigen Jugendlichen nicht nur einmal in der Woche am PC sitzen und spielen. Dabei vergessen sie die Welt um sich herum und schätzten ihre durchschnittliche Computerspieledauer sehr viel geringer ein, als sie in Wirklichkeit ist. Außerdem wurde eine klare Abhängigkeit vom schulischen Bildungsniveau erkannt. Während sich Gymnasiasten täglich nur 63 Minuten mit dem Unterhaltungsmedium befassten, spielten Realschüler 82 Minuten und Schüler mit geringerer Bildung bis zu 120 Minuten. Es ist anzumerken, dass sich diese geprüften Spielzeiten von 2009 bis heute drastisch verlängert haben. Es ist von einer jährlichen Steigerung von 5-10 Minuten auszugehen [vgl. Frölich/ Lehmkuhl 2012, 22 ff.].

Wann und wieso bei vielen Betroffenen normaler Computerspielekonsum zur Sucht wird, zeigt das nächste Diagramm. Dieses Modell wurde entwickelt, um den Weg in Richtung Computersucht zu beschreiben.

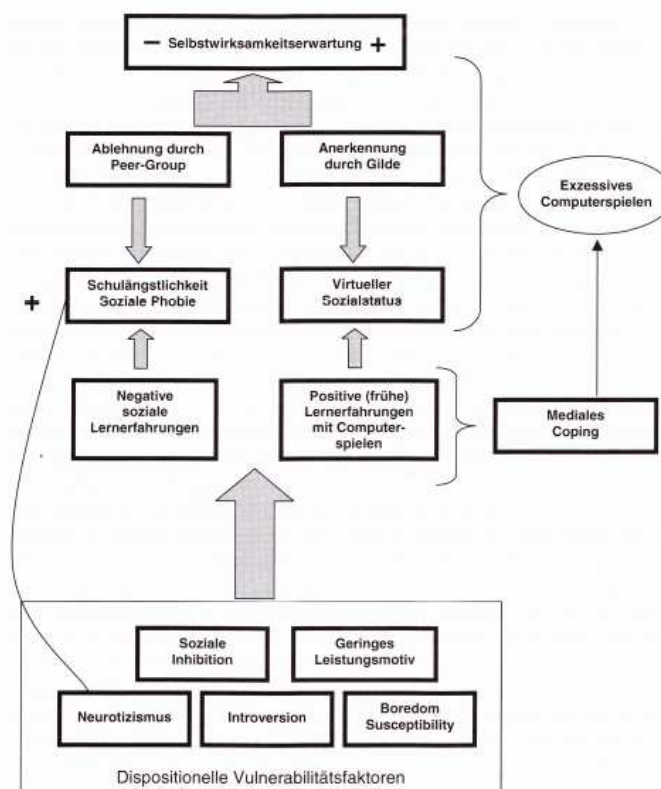


Abbildung 5: Ausgangspunkte der Computersucht (Quelle: Wölfling/ Müller 2009)

Aus der Abbildung ist zu erkennen, dass es verschiedene Ausgangspunkte für die Computersuchtformen gibt. Die Introversion, den Neurotizismus, die soziale Inhibition, das sog. Boredom Susceptibility und ein geringes Leistungsmotiv. Personen, die einen dieser aufgezeigten Faktoren besitzen und noch dazu ungute Lernerfahrungen in ihrem Umfeld vernehmen, neigen dazu, diese Negativelemente in ihrem Leben durch einen exzessiven Mediengebrauch auszugleichen. Daraus entwickelt sich eine negative Einstellung zur Schule, was sich wiederum auf die schulischen Leistungen und Bewertungen widerspiegelt. Die betroffene Person verliert verstärkt an Selbstbewusstsein und mindert die Erwartungen an sich selbst. Dies wirkt sich oft auch auf die Sozialbeziehungen aus, was eine Abgrenzung aus dem Umfeld und eine Zuwendung zu häuslichen und geschützten Tätigkeiten wie das Computerspielen zur Folge hat. Das exzessive Spielen und Eintauchen in die virtuelle Welt verhelfen dem Jugendlichen, viele Defizite aus dem wahren Leben auszugleichen und so möglichst viel Lob und Anerkennung zu erhalten. Die virtuellen Welten werden zunehmend wichtiger als die reale Welt und die Betroffenen lösen stetig weitere

Bindungen zur Realität, um sich intensiver mit den neuen Onlinebekanntschaften und Onlinekameraden beschäftigen zu können. Eingriffe und Versuche von Eltern, die Computersucht mit Strafen und Verboten einzudämmen oder gar zu beenden, werden meist als persönliche Angriffe und Bedrohung aufgefasst und enden in innerfamiliären Konflikten [vgl. Wölfling/ Müller 2009, 303 ff.].

5 Faszination Multiplayerspiele und die neuen Formen der Gemeinschaft

5.1 Der Mehrspielermodus/ Multiplayermodus

Der Mehrspielermodus (Multiplayer) ist das Gegenstück zum Einzelspielermodus. Wie schon der Name erklärt, ist es beim Mehrspielermodus möglich, mit anderen Menschen zusammen oder auch gegeneinander zu spielen. Durch die Digitalisierung und die Entstehung der Computerspiele, wurden die Gesellschaftsspiele gewissermaßen erweitert und in die virtuelle Welt übertragen. So ist es heute von zu Hause aus möglich, sich mithilfe von Computer und Spielkonsole, mit Millionen von anderen Spielern zu vernetzen und mit ihnen zu interagieren und zu kommunizieren. Über Headsets und spezielle Kopfhörer ist es sogar möglich, mit Menschen aus aller Welt während des Spiels zu sprechen. Der Mehrspielermodus entstand bereits 1958 mit dem Spiel *Tennis for Two*. Es wurde vom amerikanischen Physiker William Higinbotham entwickelt und kann als erstes Videospiel angesehen werden. Bei dem Spiel versuchen die beiden Kontrahenten, wie beim Ping Pong, einen Punkt in das Aus des Gegners zu befördern. Dank der enormen technischen Entwicklungen ist es den Spielern heute möglich, in gigantischen dreidimensionalen Welten, gemeinsam mit anderen Menschen Abenteuer zu erleben. Der Reiz des Miteinanderspiels am Computer oder an der Konsole ist derselbe geblieben, wie der des Spielens verschiedener Gesellschaftsspiele: Gemeinsame Erfahrungen und Erlebnisse mit anderen Personen zu machen und dabei stets seine Leistungen mit den Leistungen anderer vergleichen zu können.

5.1.1 Kategorisierung von Computerspielen

Um einen tieferen Einblick in die Welt der Multiplayerspiele und deren Suchtpotenzial zu erhalten, werden nachfolgend die verschiedenen Genres der Computerspiele vorgestellt und dabei ihre inhaltlichen Merkmale und Unterschiede aufgezeigt. Experten sprechen von „klassischen“ Kategorien der Computerspiele: Die *Actionspiele*, die *Adventurespiele* und die *Strategiespiele*.

Actionspiele

Wie bereits angesprochen, war das erste Multiplayerspiel Tennis for two, welches bereits 1958, am Tag der offenen Tür eines militärischen Forschungsinstituts in den USA vorgestellt wurde. An diesem Vorstellungstag waren Zuspruch und Interesse seitens der Besucher für das Spiel so hoch, dass sich Menschen in Massen aufreiheten, um das Spiel selbst

testen zu dürfen. Viele Forscher und Experten sprechen hierbei von der Geburtsstunde der Computerspiele. Trotz der sehr einfachen Umsetzung und Darstellung, weist das Spiel alle Merkmale für ein Actionspiel auf.

Die Bezeichnung *Actionspiel* ist ein Sammelbegriff für viele verschiedene Computerspielgenres. Zu diesen Kategorien gehören: Action-Adventures, Action-Rollenspiele, Ego-Shooter, Jump 'n' run, Rennspiele und viele mehr. Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, werden im Folgenden lediglich die gemeinsamen Merkmale dieser Spiele aufgezeigt und definiert:

- Visuelle (auf Bildschirm) Interaktion zwischen menschlichem Spieler und Maschine. Das Besondere an Actionspielen ist, dass sich die Handlungen von Mensch und Maschine in Echtzeit abspielen, also Spieler A reagiert unmittelbar auf die Handlung des Spielers B und umgekehrt. Bleibt eine Reaktion auf eine Handlung aus, so ist das Spiel für einen der beiden beendet.
- Actionspiele sind zeitkritisch. Spieler bekommen vom Spiel festgelegte Handlungsoptionen und müssen diese zur richtigen Zeit und am richtigen Ort anwenden. Das Einsetzen der bestimmten Handlung zum richtigen Moment kann von den Spielern trainiert werden. So lernen sie auch in stressigen Situationen richtig zu handeln.
- Leistungsanzeigen geben jederzeit die Erfolge und Misserfolge der Spieler preis. So können die verschiedenen Spieler ihre Ergebnisse stets, anhand von Punktesystemen oder *highscores*, miteinander vergleichen.
- Actionspiele finden in der Gegenwart statt. Die Spieler müssen sich unverzüglich an die sich im Spiel schnell ändernden Gegebenheiten anpassen. Es gilt, sofort auf das gegenwärtige Spielgeschehen zu reagieren und eine Entscheidung zu treffen.
- Die Reaktionszeit der Spieler soll durch die ständige Wiederholung in Actionspielen verbessert werden können. So lernen die Spieler zur richtigen Zeit eine bestimmte Handlung auszuführen, um höhere Erfolge erzielen zu können oder gar das Spiel für sich zu entscheiden [vgl. Adamus 2006, 23 ff.].

Adventurespiele

Das Adventurespielgenre entwickelte sich 1970 aus den sog. „paper and pencil“ Rollenspielen und waren auf den ersten Computern noch rein textbasiert. Der Spieler musste sich

durch seitenlange Texte lesen, um seinen Spielercharakter durch die programmierten Höhlensysteme zu steuern. Bei Adventure-Spielen kontrolliert der Spieler eine Figur, mit der er in virtuellen Welten bestimmte Aufgaben, Rätsel und Herausforderungen löst. Je mehr Spielzeit der Spieler in das Adventure game investiert, desto stärker wird dessen Spielercharakter. Das Besondere hierbei ist, dass es bei vielen dieser Spiele kein klar definiertes Ziel gibt und das Spiel dadurch nie endet. Sie haben ein sehr hohes Suchtpotenzial und sind an den folgenden Merkmalen zu erkennen:

- Basieren auf einer zu Grunde liegenden Geschichte.
- Bestimmte Orte auf einer Karte zeigen den Ziel- und Orientierungspunkt für die Spieler. Den Weg dorthin müssen sich die Spieler durch Aufträge und Aufgaben selbst erarbeiten.
- Die Spieler übernehmen Hauptrollen einer storyline.
- Knotenpunkte geben den Verlauf des Spiels vor. Spieler können zwar eigene Entscheidungen treffen, folgen jedoch immer wieder der vorprogrammierten Geschichte hinter dem Spiel.
- Die Zeitform eines Adventures ist die Vergangenheit, da die Spieler nicht ihre eigenen Geschichten selbst entwickeln, sondern die vorprogrammierte storyline erleben. Die Entscheidungen der Spieler ergeben also keinen neuen Spieleffluss, sondern individualisieren lediglich ihren Spielverlauf.
- Adventurespiele sind entscheidungskritisch [vgl. Adamus 2006, 26 ff.].

Strategiespiele

Bei Strategiespielen geht es um vorausschauende Planung und taktisches Denken, um das Spiel für sich zu entscheiden. Es gibt viele verschiedene Varianten von Strategiespielen. Eine davon sind die kriegerischen Auseinandersetzungen, bei denen der Spieler eigene Armeen anführen und seine Feinde besiegen muss. Eine weitere Variante sind die Aufbaustrategiespiele. Bei ihnen hat der Spieler die Aufgabe eine Wirtschaft zu errichten. Diese finden an den verschiedensten Schauplätzen statt. Von der Errichtung eines mittelalterlichen Dorfes bis hin zu zukünftigen Fantasy Welten. Der Spieler steuert bei diesem Computerspielegenre meist keinen einzelnen Charakter, der ihm zugeteilt ist, sondern koordiniert häufig alle Arbeitsschritte und Spielfiguren gleichzeitig. Bei Strategiespielen ist es die Aufgabe des Spielers, eigene komplexe Welten aufzubauen und diese ständig weiterzuentwickeln. Dabei kommt es stark auf die kognitiven Fähigkeiten der Benutzer an. Im

Gegensatz zu den Adventurespielen, liegt der Schwerpunkt der Strategiespiele nicht auf der motorischen Schnelligkeit, sondern auf das strategische Denken und vorausschauende Handeln.

Strategiespiele charakterisieren sich im Wesentlichen durch folgende Merkmale:

- Sie haben einen zukünftigen Charakter, da der Spieler seine Züge im Voraus planen und sich dann an die Reaktionen und Handlungen seiner Gegner oder Verbündeten anpassen muss.
- Sie sind konfigurationskritisch, beinhalten also wenige bis gar keine Momente des Glücks oder Zufalls.
- Sie beschreiben hypothetische Ereignisse, die durch die Handlung von anderen Spielern oder Computern ausgelöst wurden.

Wie auch bei den Adventurespielen, muss der Spieler bei Strategiespielen Entscheidungen treffen. Diese werden jedoch nicht sofort gewertet, sondern tragen zur Erhaltung des Spielgleichgewichts bei. Trifft ein Spieler Entscheidungen, die das Gleichgewicht völlig aus der Balance bringen, ist das Spiel für ihn beendet [vgl. Adamus 2006, 28 ff.].

5.1.2 Massively Multiplayer Online Games

Massively Multiplayer Online Roll-Playing Games, abgekürzt MMORPGs, sind Online-Rollenspiele, die in den letzten Jahren einen gigantischen Hype erlebt haben. Spiele wie World of Warcraft, Fiesta Online oder auch League Of Legends schaffen es täglich, weltweit Millionen von Menschen vor die Computer zu locken. Die beachtliche Spieleranzahl dieser Spiele ist so stark gestiegen, dass das Spielgenre der MMOs in zehn Jahren zum Marktführer im Bereich der PC-Games aufstieg. Viele Eltern sind ratlos gegenüber diesem MMORPG-Phänomen. Sie können nicht ansatzweise verstehen, wieso ihre Kinder oder Jugendliche einen Großteil ihrer Freizeit in den virtuellen Welten verbringen. Doch nicht nur Familienangehörige sind im Einordnen des Suchtpotenzials dieser Spiele zu wenig informiert. Auch Lehrkräfte, Sozialpädagogen und viele Psychologen sind nicht tief genug in der Materie, um eine entstehende Spielesucht eines der Kinder und Jugendlichen frühzeitig zu erkennen und dagegen vorzugehen.

Um das Suchtpotenzial dieser Massively Multiplayer Online Rollenspiele richtig einschätzen zu können und dabei auch ihre sozialen Aspekte zu betrachten, wird sich zunächst gezielt mit der Definition dieser „gefährlichen“ Onlinespiele beschäftigt. Dabei wird das MMORPG-Phänomen anhand des weltweit beliebtesten Onlinegames „World of Warcraft“ erklärt.

World of Warcraft ist das bekannteste und vor allem beliebteste MMORPG der Welt. Es wurde von der Entertainmentfirma Blizzard entwickelt und erschien 2004 auf den amerikanischen und 2005 auf den deutschen Markt. Zu Beginn des Spiels erstellt sich jeder Nutzer einen Account und kann dann seinen eigenen Charakter(Avatar) individuell kreieren. Es werden den Spielern unzählige optische Designs vorgeschlagen, sodass jeder Benutzer so aussehen kann, wie er in der virtuellen Welt aussehen möchte. Ist der Charakter erstellt, taucht man in eine dreidimensionale Welt voller bunter Farben, Abenteuer und Aufgaben hinein. Das Besondere an den MMORPGs ist es, nicht alleine spielen zu müssen. Die Spieler können vereint mit Millionen Gleichgesinnter glorreiche Schlachten führen und Abenteuer erleben. Gemeinsam werden komplex designte virtuelle Kontinente erforscht. Eine weitere Besonderheit dieser Spieleart ist die persistente Welt, in der sich die Spieler aufhalten. Eine Persistenz in einem Computerspiel bedeutet, dass das Spielgeschehen, auch wenn man selbst nicht eingeloggt ist, weiterläuft. Dadurch entsteht ständig der Drang wieder den Computer einzuschalten und in die Spielewelt zurück zu kehren. Der Spieler könnte durch seine Abwesenheit von anderen überholt und zurückgelassen werden [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 17 ff.].

Die Ausbreitung dieser Spiele wird anhand des folgenden Diagramms ersichtlich. Es zeigt die Spielerzahlentwicklung von World of Warcraft:

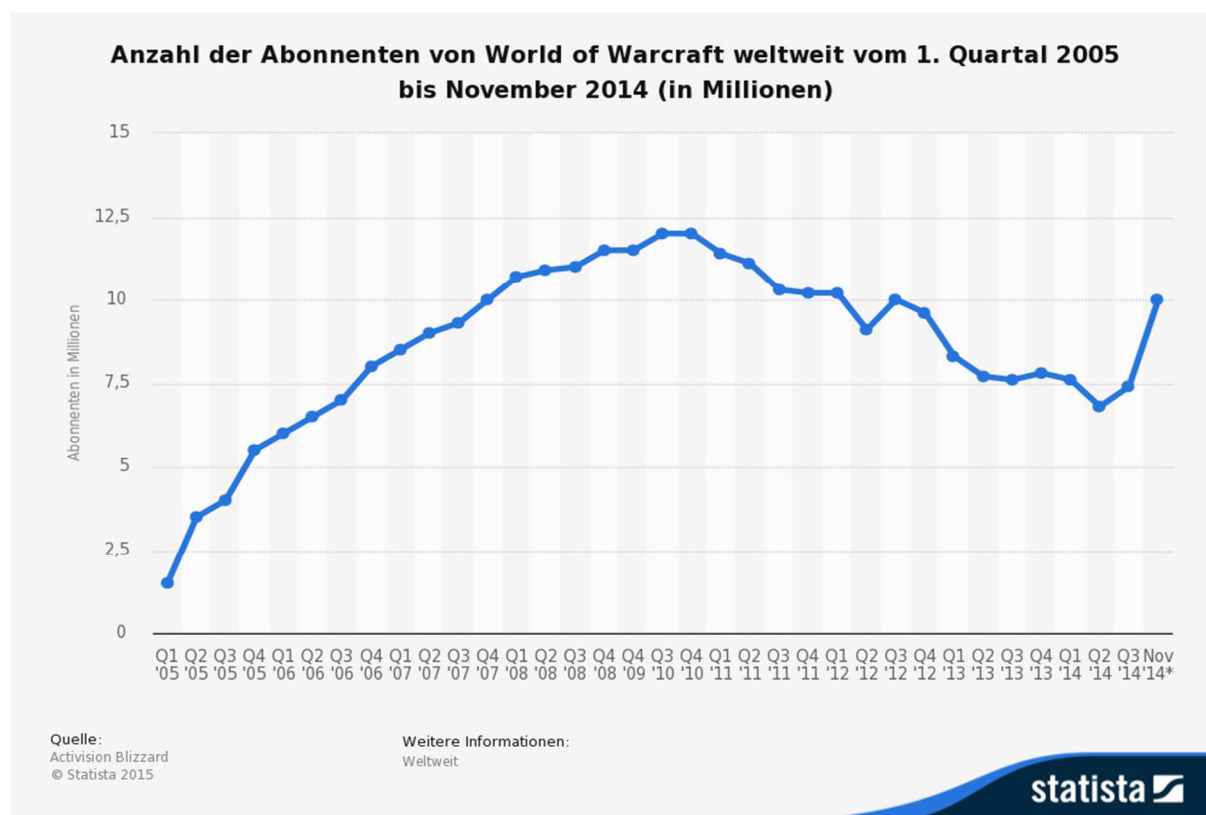


Abbildung 6: Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft (Quelle: Statista 2014)

Das Diagramm zeigt die Entwicklung der Benutzerzahl des MMORPGs World of Warcraft von der Zeit zwischen 2005 bis 2014. Es ist zu erkennen, dass das Spiel 2010 die Spielermarke von 12 Millionen Spielern geknackt hat. Im Anschluss fällt die Spielerzahl etwas ab, bleibt jedoch bei ca. 10 Millionen Spielern, Tendenz steigend. Es stellt sich die Frage: Wieso ist World of Warcraft so faszinierend und motiviert bis zu 12 Millionen Spieler in die virtuellen Welten abzutauchen?

Experten erklären sich das Phänomen wie folgt: Spiele wie World of Warcraft sprechen bei den Spielern gewisse Bedürfnisse an, emotional sowie kognitiv. Anhand der nachfolgenden Grafik ist zu erkennen, was die Spieler und Spielerinnen zu diesem Spiel antreibt und zeigt die Faktoren der Motivation und Faszination:

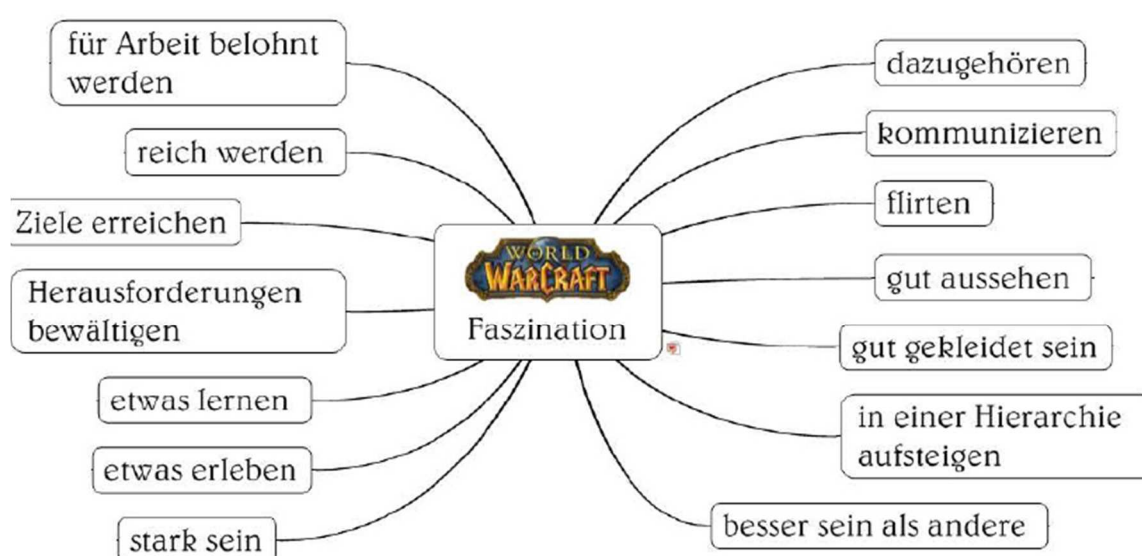


Abbildung 7: Faszination World of Warcraft (Quelle: Pfeiffer o.J.)

World of Warcraft bietet den Spielern all das, was sie sich im realen Leben wünschen, dort aber nicht haben bzw. erreichen können. In der Online Welt ist alles so einfach: Die gesteckten Ziele sind nach kurzer Zeit greifbar nah und nichts scheint unmöglich zu sein. Ob muskelbepackt von zahlreichen anderen bewundert zu werden oder als Anführer eine mehrköpfige Gruppe zu dirigieren. Den Spielern stehen alle Wege offen und sie können im Virtuellen, durch wenige Stunden spielen pro Tag, wahre Wunder erreichen. Es fasziniert sie, für ihre investierte Zeit und gelösten Aufgaben, ständig belohnt zu werden, ohne dass ein anderer ihnen Steine in den Weg wirft. Des Weiteren wird den Spielern eine gewisse Ordnung vorgesetzt, die sie in ihrem wirklichen Leben vermissen. Alles, was der Spieler über seinen Onlinecharakter wissen muss, ist deutlich und jederzeit am unteren

Rand des Bildschirms abzulesen. Wie viele Erfahrungspunkte er erreichen muss, die gesundheitliche Situation des Spielercharakters und die Charakterstärke selbst. Sogar der Weg zur nächsten Aufgabe wird dem Benutzer, wie von einem Navigationssystem, verraten und angezeigt. Der Wunsch nach diesen klar definierten Strukturen wünschen sich sehr viele Menschen in ihrem wahren Leben und Massively Multiplayer Online Role-Playing Games geben ihnen genau das [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 21].

5.2 Multiplayer Games und ihre sozialen Aspekte

Im Vergleich zu Offline- und Einzelspielen, sind Online- und Multiplayerspiele in den letzten Jahren stetig populärer geworden. Dies kann an vielen verschiedenen sozialen Aspekten liegen, die die Multiplayer games mit sich bringen. Zum einen haben Onlinespiele für viele Spielbegeisterte eine sog. Icebreaker Funktion. Die Computerspiele helfen schüchternen und eher ausgeschlossenen Menschen bei der Kontaktaufnahme zu Gleichgesinnten und können ihnen in Bezug auf die erste Kontaktaufnahme eine große Hilfe sein. Spieler tauschen sich mit anderen Mitspielern über neue Informationen aus und halten sich gegenseitig auf dem neuesten Stand. Es entsteht eine Art Insiderwissen, welches jeder Spieler erfahren möchte. Durch die täglichen Gespräche mit den Teammitgliedern und den Verbündeten, entsteht bei den Benutzern das Gefühl des Zusammenhalts und der Zugehörigkeit. Viele von ihnen kennen dieses Wir-Gefühl im realen Leben nicht. Es entsteht ein Glücksempfinden, welches die Spieler dazu antreibt, so oft wie möglich, für die Onlinefamilie verfügbar zu sein. Der Benutzer interagiert nicht nur alleine mit seinem PC, vom dem er stets erneut herausgefordert wird, sondern wird in das Spielverhalten vieler anderer Spieler integriert. Dies stärkt die Sozialkompetenz der Spieler und sie entwickeln sich in Sachen Hilfsbereitschaft und Teamfähigkeit weiter.

Der große Unterschied zu traditionellen Spielaktivitäten ist der Computer, der als Kommunikationsmedium dient. Die Spieler müssen sich nicht mehr körperlich gegenüber treten und können somit, trotz räumliche Trennung, miteinander kommunizieren und spielen. Der große Nachteil, der mit dieser neuen Kommunikationsmöglichkeit entsteht, ist die Abschottung im realen Leben. Spieler, die ausschließlich Onlinekontakte pflegen und sich lediglich mit Mitgliedern aus Onlinegemeinschaften unterhalten, sitzen meist alleine in ihrem Zimmer und verlassen möglichst selten das Haus. Auf der einen Seite pflegen sie Kontakt zu anderen Menschen, lernen täglich neue Leute kennen und entwickeln Freundschaften. Auf der anderen Seite handelt es sich bei den Onlinefreundschaften und Spielpartnern um Menschen, die oft mehrere Tausende Kilometer entfernt leben und sich im wahren Leben niemals zu Gesicht bekommen [vgl. Wirkungsfragen 2008].

Nicht nur Onlinespiele haben in den vergangenen Jahren einen starken Zuspruch erfahren. Seit es die sozialen Netzwerke wie z.B. Facebook und Twitter gibt, steigt bei vielen Menschen das Bedürfnis, Inhalte aus der realen Welt in der virtuellen Welt zu veröffentlichen. Neben Selfies, Statusmeldungen und vielem mehr, stellen Nutzer oft auch Ehrungen oder Auszeichnungen von diversen Einzel-Computerspielen auf die sozialen Netzwerke, um auch dort Anerkennung zu erfahren. So *posten* viele Spieler ihren aktuellen Level oder Spielstand in die Öffentlichkeit, um dadurch auch real-menschliche Verbindung zu entwickeln. Es reicht nicht, alleine und nur für sich die Spiele zu spielen. Der Bezug zu anderen Menschen macht meist erst den Reiz zum Spielen aus.

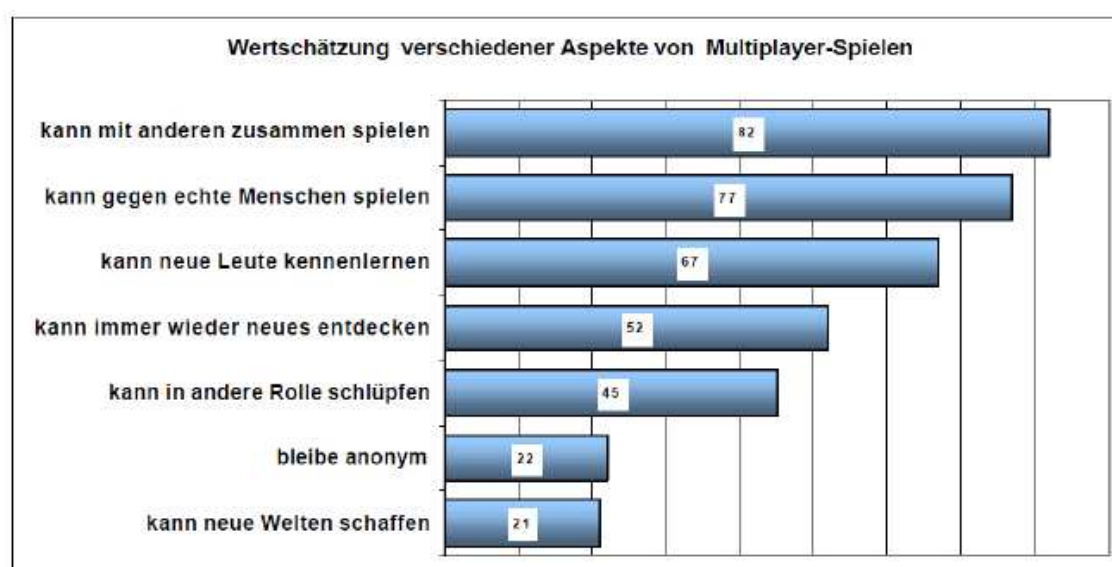


Abbildung 8: Aspekte von Multiplayer-Spielen (Quelle: Huber 2012)

Eine Befragung zu den verschiedenen Aspekten der Onlinespiele unterstreicht die Tatsache, dass sich die Spieler nach Interaktionen mit anderen Spielern sehnen und nicht alleine für sich spielen möchten. 82% der Befragten spielen lieber mit anderen menschlichen Spielern zusammen als alleine. 77% ziehen Onlinespiele mit realen Menschen als Gegner und Verbündeten vor, anstatt gegen vorprogrammierte Kontrahenten mit künstlicher Intelligenz antreten zu müssen. 67% der Spieler gaben an, dass sich Computerspiele auch dafür eignen, neue Leute und vor allem Gleichgesinnte kennen zu lernen. Anhand dieser Befragung wird deutlich, dass Onlinespiele, für ihre Spieler, wichtige soziale Perspektiven aufweisen [vgl. Huber 2012, 57].

5.3 Neue Formen von Gemeinschaften

Bei Online Multiplayerspielen steigt der Schwierigkeitsgrad exponentiell. Das bedeutet, je länger man spielt und je weiter die Spieler im Spiel voranschreiten, desto schwerer werden die zu lösenden Aufgaben und Herausforderungen. Nach einiger Zeit werden die vorprogrammierten Gegner so anspruchsvoll, dass sich Spieler mit anderen Spielern zusammenschließen, um gemeinsam die Missionen zu lösen. Es entstehen Onlinefreundschaften, die vorerst nur Mittel zum Zweck sind, sich später jedoch häufig zu wahren Freundschaften weiterentwickeln können. Dieser Zusammenschluss von mehreren Spielern nennt man *Gilde* oder auch *Clan* [vgl. Onlinegemeinschaften].

5.3.1 Clans und Gilden als funktionale und soziale Gruppen

Die ersten Spielgemeinschaften entstanden mit der Veröffentlichung des Ego-Shooter-Spiels Quake, welches 1996 auf dem Markt erschien. Bei diesem Shooter war es nicht mehr nur möglich, über ein lokales Netzwerk gegeneinander zu spielen, sondern über das Internet jederzeit eine große Anzahl von menschlichen Gegenspielern zu finden. Diese neue Spieleeeigenschaft brachte dem Spiel Quake Kultstatus in den Spielerkreisen und war der Grundstein für die Entstehung von virtuellen Spielgemeinschaften. Heutzutage besitzt der Großteil der Computerspiele dieses Feature. Einige von ihnen sind sogar ausschließlich für mehrere Spieler konzipiert. Durch die stetig anwachsende Popularität, entstanden immer häufiger Zusammenschlüsse von Spielern, die als Team gegen andere antreten. Diese organisierten und strukturierten Gamer Gemeinschaften nennt man Clans. Vergleichbar mit Fußballmannschaften, besitzen sie eigene Namen, Logos, Fangemeinden, einen sehr hohen Wiedererkennungswert und treten auf internationalen Wettkämpfen gegeneinander an. Diese Wettkämpfe sind äußerst interessant für die Zielgruppe der Gamer. Die Veranstaltungen werden weltweit auf verschiedensten Internetplattformen übertragen und die Preisgelder übersteigen oft den fünfstelligen Betrag [vgl. Adamus 2006, 141 ff.].

Es existieren zwei verschiedene Arten von Clans: die *Funclans* und die *Pro-Gamer-Clans*. Die wesentlichen Unterschiede zwischen den beiden liegen in der Zielstrebigkeit. Spieler eines Funclans legen mehr Wert auf den Spielespaß als auf Ehrgeiz. Sie verbringen zusammen ihre Freizeit, indem sie gemeinsam spielen und über bestimmte Chatprogramme wie Skype oder Teamspeak auch kommunikativ miteinander verbunden sind. Sie streben keine höheren Ziele an und üben das Spielen als Hobby aus. Eine Berufung sehen sie darin nicht. Bei Pro-Gamer-Clans steht der Erfolg im Vordergrund. Sie sind vergleichbar mit

Sportvereinen, wettkampforientiert und wollen zu den Besten gehören. Die Spieler verbünden sich, um gemeinsam an bestimmten Tageszeiten zu trainieren. Das Ziel ist es, sich für eine Teilnahme an großen Turnieren qualifizieren zu können. Die besten Spieler der Pro-Gamer-Clans werden zu Profispielern, den sog. *Pro-Gamern* und verdienen ihr Geld ausschließlich mit dem Computerspielen. Sie verfügen wie Fußballspieler über eigene Fangemeinden, Kultstatus und werden häufig von konkurrierenden Clans abgeworben. Die Größe der Clans ist unterschiedlich und kann 5 – 50 Mitglieder umfassen [vgl. Graf 2009].

Seit einigen Jahren wird das professionelle Computerspielen als eigene Sportart angesehen und wird *E-Sport* genannt. Zunächst mag es absurd erscheinen Computerspiele mit Sport zu verbinden, doch betrachtet man die Entwicklung dieser modernen Sportart, ist ein Vergleich keinesfalls abwegig. Viele Strukturen des E-Sports ähneln sich immer mehr dem professionellen Sport. Die angesehensten und erfolgreichsten Spielergemeinschaften verhalten sich nicht anders wie viele bekannte Fußballmannschaften auch. Sie haben klare Trainingszeiten, rekrutieren Spieler, nehmen sie unter Vertrag, treten auf Veranstaltungen und Turnieren mit hohen Preisgeldern an und verfügen über zahlreiche Fangemeinden. Große Unternehmen aus dem Elektronikbereich wie BenQ, Steelseries und Alternate erkennen das große Potenzial des E-Sports und investieren viele Sponsorengelder in Turniere, Wettkämpfe und unterstützen die Teams. Einige der Geldgeber besitzen sogar eigene E-Sportclans [vgl. Adamus 2006, 142 ff.].

Neben Clans gibt es eine weitere Art von Onlinegemeinschaften, die sog. Gilden. Diese entstehen nicht bei Ego-Shooter- und Actionspielen, sondern werden von Spielern der Adventuregames und Onlinerollenspielen gegründet. Eine Gilde ist ein Zusammenschluss von Spielern, die ein gemeinsames Ziel verfolgen. Sie besteht anfangs aus zwei bis drei Personen und vergrößert sich kontinuierlich durch ständiges Aufnehmen neuer Rekruten. Auf Gameservern existieren immer mehrere Spielergemeinschaften. Diese sind sehr komplex strukturiert und besitzen eine klare interne Rangordnung. So hat jeder Neuankömmling den Status eines Anfängers und ältere Mitglieder haben mehr Mitspracherecht. Die beiden Spieler, die die Gilde gegründet haben, nennt man *Guildleader*. Sie führen die gesamte Gruppe an, organisieren gemeinsame Events und planen Termine, bei denen sich alle Mitglieder zu gemeinsamen Abenteuern treffen. Für viele Spieler entwickelt sich ihre Gilde zu weit mehr als einer funktionellen Onlinegemeinschaft. Der Zusammenschluss wird zu einer Art Familienersatz.

5.4 Suchtpotenzial von Online Multiplayer Games

Online Multiplayer Games weisen aufgrund ihrer Komplexität und ihren unzähligen Möglichkeiten, ein deutlich höheres Suchtpotenzial als Einzelspiele auf. Speziell MMORPGs sind äußerst suchgefährdend, da sich die Benutzer mit tausenden anderer Spieler online unterhalten und mit ihnen Freundschaften knüpfen können. Durch ihre integrierten Kommunikationswerkzeuge und sozialen Aspekte schaffen sie es, unaufhörlich mehr Nutzer abhängig zu machen. Die Spieler beginnen mit gelegentlichem Spielen, intensivieren anschließend ihren Umgang mit den neuen Welten und gründen dann neue Freundschaften. Ihre neue *virtuelle Familie* und die tägliche Anerkennung und Macht, die die Benutzer durch das intensive Spielen erfahren, lässt sie die Probleme aus dem Alltag vergessen und bieten ihnen ein Versteck. Die Möglichkeit im Spiel verschiedene Rollen ausleben zu können, macht einen weiteren besonderen Reiz aus. Menschen, die im Alltag nur rumgeschubst werden oder unglücklich in ihrem tristen Job sind, können online in die verrücktesten Rollen schlüpfen und so die Trostlosigkeit und Langeweile der Realität hinter sich lassen [vgl. Motyka/ Zehe 2014, 1 ff.]. Sie bauen sich in den virtuellen Welten eine zweite Realität auf. Nicholas Yee erstellte 2006 eine Studie, die die Online Multiplayer-Problematik untersuchte. Befragungsteilnehmer stimmten zu, während einer Spielepause leichter reizbar zu sein, da das Verweilen in der realen Welt als unangenehm empfunden wird. Eine weitere Studie aus dem Jahr 2005 bestätigte ebenfalls das enorme Suchtpotenzial dieser Spiele. 20% der Teilnehmer definierten sich selbst als computerspielesüchtig und 43% der Befragten sprachen von einer leichten Abhängigkeit in die virtuellen Welten eindringen zu müssen [vgl. Cypra 2005, 99 ff.]. Die nicht erkannte Dunkelziffer dürfte bei weitem höher liegen.

Es stellt sich die Frage, wieso nicht alle Menschen durch das Onlinespielen eine Sucht entwickeln. Viele nutzen das Unterhaltungsmedium gelegentlich als Zeitvertreib und vernachlässigen keineswegs ihre sozialen Kontakte oder anderen Interessen. Wer also wird abhängig und wieso werden so viele Menschen und im Speziellen Kinder und Jugendliche in den Bann der Computerspiele gezogen?

Viele Eltern, Lehrer, Pädagogen und Suchberater sehen die Computerspiele selbst als süchtig machende Faktoren an. Sie sind davon überzeugt, den *Feind* definiert zu haben. Doch Experten widerlegen diese Schuldzuweisung und sprechen von einer Bequemlichkeit, die Spiele selbst zu beschuldigen. Unzählige Kinder und Jugendliche sind fasziniert von den neuesten Computerspielen, surfen im World Wide Web und knüpfen über Onlinespiele neue Kontakte und Freundschaften. Doch süchtig werden nur einige. Die Frage, die also entsteht, ist nicht was süchtig macht, sondern wer süchtig wird und warum der oder die

Betroffene eine Sucht entwickelt. Der vermeintliche Feind muss demnach neu definiert werden, um zielgerichtete Präventionsmaßnahmen entwickeln zu können. Eine Sucht entsteht vermehrt bei Kindern und unerfahrenen Menschen, denen in der Realität wenige Möglichkeiten geboten werden, ihre wesentlichen Bedürfnisse zu stillen. Suchterzeugend sind somit die unbefriedigten Bedürfnisse der Betroffenen, für die sie Ersatzbefriedigungen suchen. Sie wollen ihr Defizit ausgleichen und finden eine Befriedigung in den Computerspielen [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 126 ff.].

Nach welchen Defiziten und vermissten Bedürfnissen von den Suchtkranken gesucht wird, erklären der Pädagoge Wolfgang Bergmann und der Neurobiologe Gerald Hüther anhand einiger Merkmale:

- Klare Richtlinien und verlässliche Strukturen die man einhalten muss, um das Ziel zu erreichen
- Eigenständige Entscheidungen und selbständiges Verhalten, für die man persönlich verantwortlich ist
- Aufregende Entdeckungen und Abenteuer, die eine Abwechslung aus dem Alltag ermöglichen
- Ängste und Bedrohungen, die überwunden werden müssen
- Herausforderungen, die durch Fleiß erfolgreich gemeistert werden
- Gegebene Ziele, die erreichbar sind
- Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben und entwickeln zu können
- Vorbildern, wie z.B. Progame und Guildleader, nachzueifern
- Geschicklichkeit im Umgang mit seinen Fertigkeiten, die obendrein zunehmend besser werden
- Erfahrungen in Sachen Teamwork und Absprache zu erlernen
- Leistungen und Werke, auf die man stolz sein kann [vgl. Bergmann/ Hüther 2009, 128 ff.].

Wie hoch das Suchtpotenzial der Computerspiele für ihre Benutzer ist, kommt nicht auf die Beschaffenheit der einzelnen Spiele an. Des Weiteren ist nicht entscheidend, von welchem Hersteller das Spiel konstruiert wurde, wie die individuellen Scheinwelten gestaltet sind, ob das Genre und das Szenario gewalttätig oder friedlich ist oder ob die physikalischen Gesetze aufgehoben sind. Es geht um die Botschaft und die Erfahrungen, die die Benutzer beim Spielen erfahren: Neues entdecken, klare Regeln erkennen, aus Fehlern lernen, für eigene Entscheidungen verantwortlich sein und über sich hinaus wachsen. Es ist zu erkennen, dass Kinder und Jugendliche in der heutigen Zeit nicht das finden, was sie zum Erwachsenwerden suchen: Klare- und durchschaubare Leitlinien, definierte Strukturen, aufregende Abenteuer, schwierige- aber lösbare Aufgaben und anspruchsvolle Herausforderungen, die durch Leistungserbringung gebührende Anerkennung bringen. Kinder, deren innere Bedürfnisse nicht vernachlässigt werden und keine Defizite aufweisen, sind deutlich seltener computerspielesüchtig [vgl. Bergmann/ Hüther 2009].

6 Experteninterview

6.1 Durchführung des Interviews

Dr. Tagrid Leménager ist Leiterin der Arbeitsgruppe Spielsucht der Klinik für abhängiges Verhalten und Suchtmedizin am Zentralinstitut für Seelische Gesundheit in Mannheim und verfasste zahlreiche Publikationen sowie Handlungsempfehlungen im Bereich Glücksspiel- und Computerspielesucht. Die Expertin wurde vom Verfasser anhand eines Fragenkatalogs zum Thema Computerspielesucht befragt.

Der Fragenkatalog enthielt acht Fragen, auf die Dr. Leménager direkt oder anhand von zugesendetem Material geantwortet hat. Die wissenschaftliche Literatur enthält einen therapeutischen Leitfaden zu Behandlungs- und Therapiemaßnahmen bei pathologischem Glücks- und Computerspiel. Dieser wurde von mehreren Spezialisten konzipiert, welche im Folgenden kurz vorgestellt werden:

Dr. Klaus Wölfling ist Diplom Psychologe und gehört zur psychologischen Leitung der Ambulanz für Spielsucht, Forschung, Lehre, Beratung, Prävention und Therapie im Universitätsklinikum Mainz.

Prof. Dr. Anil Batra ist Psychiater mit Schwerpunkt Suchtmedizin. Er ist in der Forschung aktiv und untersucht die Themenschwerpunkte Tabakabhängigkeit, Alkoholabhängigkeit, Medikamentenabhängigkeit und verhaltensbezogene Süchte am Universitätsklinikum Tübingen.

Dr. med. Oliver Bilke-Hentsch ist Arzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie. Seine administrativen Schwerpunkte lauten: Psychiatrieplanung, Koordination im interdisziplinären Hilfesystem, stationäre Psychotherapie, jugendforensische Settings und Auditierung und Zertifizierung.

Dr. med. Anneke Aden ist Fachärztin für Kinder- und Jugendpsychiatrie- und Psychotherapie und Oberärztin der Jugendsuchtstation am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf.

Das wissenschaftliche Material sowie die Expertenantworten wurden ausgewertet und im folgenden Kapitel zusammenfassend erläutert.

6.2 Auswertung

1. Woran erkennt man suchtkranke Computerspieler?

Dr. Leménager richtet sich bei der Bestimmung von Suchtkranken nach den Abhängigkeitskriterien des ICD-10 oder den Kriterien zu pathologischem Glücksspiel nach DSM 5. Diese diagnostizieren eine Sucht, wenn der Betroffene mindestens drei der folgenden Kriterien während eines Jahres erfüllt:

- Starkes, oft unüberwindbares Verlangen, eine Substanz einzunehmen
- Schwierigkeiten, die Einnahme zu kontrollieren, was den Beginn, die Menge und die Beendigung des Konsums betrifft
- Körperliche Entzugssymptome
- Es benötigt immer größere Mengen, damit die gewünschte Wirkung eintritt
- Fortschreitende Vernachlässigung anderer Verpflichtungen, Aktivitäten, Vergnügen oder Interessen
- Fortdauernder Gebrauch der Substanz wider besseren Wissens und trotz eintretender schädlicher Folgen [vgl. ICD-10 o.J.].

In unserem Fall sprechen wir nicht über das Einnehmen einer Substanz, sondern vom Spielen jeglicher Computer- und Onlinespiele.

Unabhängig vom Klassifizierungssystem des ICD-10 und des DSM 5 zeigt sich im entwicklungspsychiatrischen und psychotherapeutischen Alltag der Betroffenen ein differenziertes Bild. Es gibt Kinder und Jugendliche, die kontinuierlichem Fernseh- und Medienkonsum aufgewachsen sind und seit klein auf die entsprechende Technologie benutzt haben. Diese Heranwachsenden besitzen auffällig gute Medienkompetenzen und einen selbstverständlichen Umgang mit der Anwendung der Konsumgeräte. Soziale Kontakte sowie Freizeit, Schule und viele andere Beschäftigungen werden vernachlässigt und fließen permanent on- und offline ineinander. Trotz dieser Auffälligkeiten ist der Übergang dieser Kinder in pathologische und suchthafte Verhaltensweisen schwierig zu erkennen und wird in den meisten Fällen erst durch Sekundärschäden in der Schule, im familiären Bereich oder im Freundeskreis festzustellen. Von vielen Autoren und Experten als *Generation Nintendo* oder auch *digital natives* bezeichnet, müssen bei jenen Kindern und Jugendlichen in der Diagnostik individuelle Auffälligkeiten und Veränderungen im Spiel- und Nutzungsverhalten erforscht werden, um dann die Gesamtproblematik jedes einzelnen bewerten zu können.

Wie sehr sich die Medienkompetenz zu einer Medienmündigkeit entwickelt hat oder gerade diese Mündigkeit ausgeblieben ist, ist für die Planung einer individuellen Therapie entscheidend [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 1].

2. *Gibt es klare Verhaltensmuster von Suchtbetroffenen? Wenn ja, welche?*

Es gibt typische Verhaltensmuster und Symptome, die von Kindern, Jugendlichen und auch von erwachsenen Betroffenen bemerkbar sind. Durch die völlige Konzentration auf das Spiel, nicht nur während des Spielens, sondern auch in der Schule, beim Lernen oder im Job, können die Suchtkranken ihre Aufmerksamkeit nur sehr schwer oder gar nicht mehr auf die täglichen Belange fokussieren. Durch diesen Konzentrationsverlust entstehen innere Konflikte, die sich schnell zu negativer Stimmung entwickeln können. Die betroffene Person lebt eher abwesend in der Realität und denkt rund um die Uhr an das Spiel und die damit verbundene Onlinegemeinschaft. Aus diesem Grund können Aufgaben und Herausforderungen nicht mehr mit voller Kraft erfüllt werden und werden vernachlässigt oder gar ausgelassen. Das Lob und die Anerkennung, nach denen sich die Computerspieler oft sehnen, treten in der wahren Welt in weite Ferne und es entsteht häufig eine depressive Haltung und Antriebsminderungen bzw. verstreicht die Motivation für andere Aktivitäten. Die Sekundärschäden treten in Form von schlechten schulischen oder beruflichen Leistungen auf und der Betroffene zieht sich immer mehr zurück und klammert sich verzweifelt an die virtuellen Welten. Weitere Symptome sind aggressives Verhalten bei Entzug der Konsolen- oder Computerspiele, Vergessen und damit Nichteinhalten beruflicher Termine, Leugnung jedweder Art der Spiele- und Onlinesucht und bei schweren Fällen kann es sogar zum Vernachlässigen der eigenen Körperhygiene, Unterernährung und zur vollständigen Verwahrlosung kommen [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 2].

3. *Können Sie einordnen, in welchem Alter das Suchtpotenzial am höchsten ist?*

Heute beginnt der Medienkonsum meist schon im Kindesalter. In vielen Fällen werden zweijährige Kinder bereits mit Fernsehgeräten und Handys konfrontiert. In einigen Fällen sogar schon vorher. Bis zum Grundschulalter steigt die tägliche Fernsehzeit auf fast eine Stunde pro Tag an. Diese frühen Erfahrungen lassen die Kindern schon von klein auf lernen, dass die Nutzung der Medien zum alltäglichen gehört. Durch das Älterwerden der Kinder, steigt deren Fernsehzeit immer weiter und die digitale Ausstattung der Kinderzimmer intensiviert den selbstverständlichen Umgang mit den elektronischen Geräten kontinuierlich. Diese begonnene *Medienleidenschaft* wird im Heranreifen ins Jugendalter weiter fortgeführt und die Jugendlichen und der Medienkonsum nimmt einen immer größer werdenden Teil ihrer Freizeit in Anspruch. Dies wird durch den eigenen Computer mit Internetanschluss verstärkt.

Die neuen Möglichkeiten der Onlinekommunikation und der Onlineinteraktion mit Freunden und Fremden bindet die sie dann noch stärker an das Unterhaltungsmedium.

Um dies zu verdeutlichen, verweist Dr. Tagrid Leménager auf die, von der Drogenbeauftragten der Bundesrepublik Deutschland, Mechthild Dyckmans, vorgestellten PINTA-Studie (Prävalenz der Internetabhängigkeit). Diese analysiert die Internetabhängigkeit bei den 14- bis 64-Jährigen Menschen in Deutschland. Ca. 1 Prozent der 14- bis 64-Jährigen in Deutschland werden als internetabhängig eingestuft und ca. 4,6 Prozent als problematische Internetnutzer angesehen. In Zahlen ausgedrückt sind es 560.000 Menschen in Deutschland, die eine Internetabhängigkeit aufweisen und 2,4 Millionen Menschen, die als problematische Internetnutzer gelten. Die Studie vom Bundesministerium für Gesundheit unterstreicht Dr. Tagrid Leménagers Aussage über das sinkende Suchtpotenzial im Alter mit dem Ergebnis, dass in der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen die Verbreitung der Internet- und Computersucht am größten ist. In dieser Altersgruppierung sind 2,4 Prozent der Jugendlichen abhängig und 13,6 Prozent problematische Internetnutzer. In der Gruppierung der 14- bis 16-Jährigen liegt die Zahl der Internetabhängigen Nutzer sogar bei 4 Prozent [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 3] [PINTA-Studie 2011].

4. *Beschränkt sich die Online- und Computerspielesucht auf eine bestimmte Geschlechtergruppe?*

Laut Leménager bestätigt eine Vielzahl von wissenschaftlichen Untersuchungen, dass es deutlich mehr männliche- als weibliche Spieler gibt. Nach einer Analyse des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, sind 2009 67% der Computerspieler männlich und lediglich 22% weiblich.

Es gibt verschiedene Expertenmeinungen, wieso Männer eher zu Videospielen hingezogen sind als Frauen. Zum einen spielt das Belohnungssystem und die daraus resultierenden Glücksgefühle eine große Rolle im Geschlechterunterschied. Beim Spielen soll im Hirn eines männlichen Spielers das Belohnungszentrum deutlich aktiver sein, als das der Frauen. Das bedeutet, die männlichen Spieler sind motivierter, jedoch auch sehr viel suchtanfälliger für Online- und Computerspiele. Zum anderen sprechen einige Experten das Thema Entwicklung an. Im Entwicklungsalter sollen viele Kinder, speziell Jungs, wenige Erfolgserlebnisse erfahren, werden meistens von ihren Eltern nicht regelmäßig gelobt und entwickeln einen Drang nach Anerkennung. Diese Kinder ziehen sich oft zurück, entfalten introvertierte Verhaltensweisen, werden häufiger straffällig und neigen zu inneren Aggressionen. Diese Gefühle können von Zeit zu Zeit nicht mehr unterdrückt werden und so dienen Computer-

spiele als Ablassventil, in denen die Jungs oft ihre Angriffslust und inneren Konflikte ausleben können. Einerseits ist es für die Jugendlichen hilfreich, ihre Aggressionen nicht an anderen Mitschülern oder Freunden auszulassen und sich so in weitere Probleme zu manövrieren. Andererseits sind diese oftmals verzweifelte Jugendlichen sehr suchtanfällig und entwickeln häufig ein exzessives Spielverhalten, welches in diesen Entwicklungsjahren nur sehr schwer therapierbar ist [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 4].

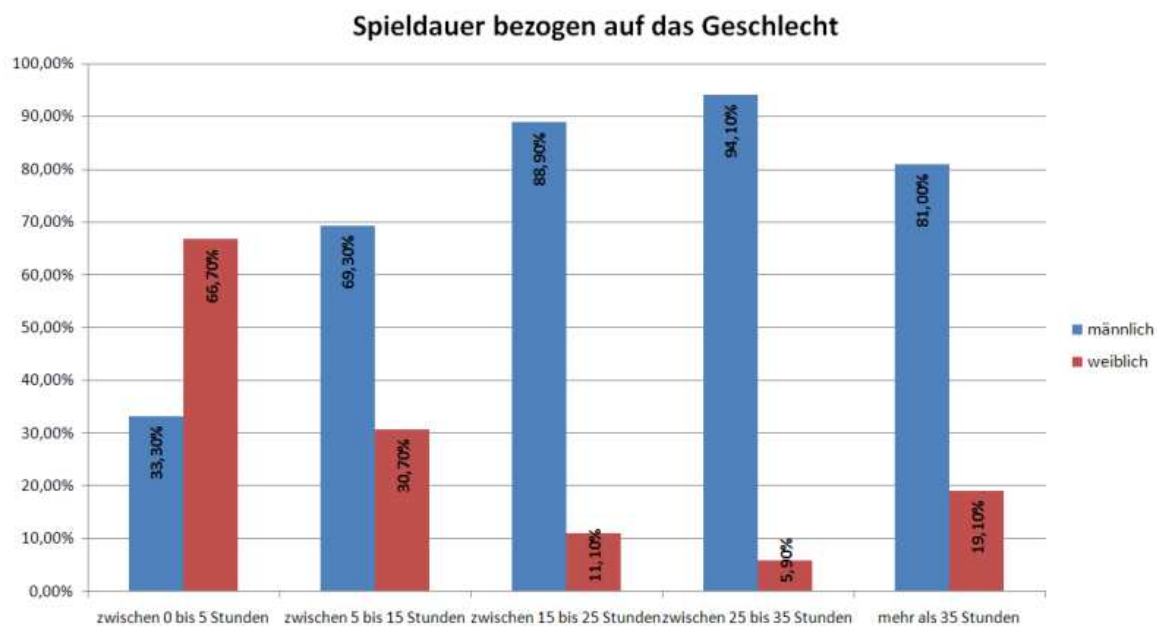


Abbildung 9: Geschlechterbezogene Spieldauer (Quelle: Spieldauer und Geschlecht 2007)

Anhand des Diagramms wird ist erkennbar, dass männliche Spieler viel stärker betroffen sind als weibliche. Der Anteil der Spielerinnen nimmt in Bezug auf die Spieldauer stetig ab wogegen sie bei Männern steigt. Alleinig bei einer Spieldauerüberschreitung von 35 Stunden erhöht sich die der weibliche Spieler Anteil leicht.

5. Gibt es verschiedene Spieleinteressen der Geschlechter?

Weibliche Spielerinnen favorisieren Denkspiele, kognitiv- sowie fitness- und emotionsbezogene Spiele wie *Wii fit* oder *SingStar*. Männliche Spieler hingegen bevorzugen eher Schieß-, Sport-/ Rennspiele und Actionspiele, bei denen sie gegen andere Spieler antreten können. Sie spielen um herausgefordert zu werden, Grenzen zu überschreiten und sehen eher den Wettbewerb in den Spielen. Weibliche Spieler legen der Expertin zufolge, mehr Wert auf

Kontaktaufnahme mit anderen Spielern und auf den Bezug zur Realität [vgl Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 5].

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Online- und Computerspielesucht nicht nur eine Geschlechtergruppe betrifft, jedoch Männer viel stärker und häufiger abhängig werden als Frauen.

6. *Prägt sich die Computerspielesucht auf eine bestimmte soziale Schicht aus?*

Süchtig werden diejenigen, die sich in ihrer sozialen Umgebung benachteiligt fühlen und nach Aufmerksamkeit und Anerkennung streben. Diese Menschen leben in allen Schichten und Schulformen. Jedoch sind es meist die besser situierten Eltern oder Akademiker Familien, die Hilfe suchen und sich in Hilfstherapien begeben. Ihr Nachwuchs weist oft dieselben Eigenschaften auf:

- Sehr verwöhnt
- Wenig autonom
- Ihr Handeln ist ziemlich vorbestimmt
- Kein selbstständiges Handeln
- Unterdrückte Gefühle [vgl Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 5].

7. *Wo und wie werden Computersüchtige behandelt?*

Als eine Bestandsaufnahme der spezifischen Beratungs- und Behandlungsangebote für Internetsucht in Deutschland führten Dr. Rainer Thomasius und Dr. Kay Uwe Petersen eine 3-stufige Studie durch. Die Befragung von 138 Versorgungseinrichtungen über ihren Zugang und ihre Angebotsstruktur ergab, dass Ambulanzen im Vergleich zu Kliniken und Beratungsstellen, den Großteil des Behandlungsangebotes tragen. Dies zeigte sich sowohl an der Anzahl der Einrichtungen, der behandelten Patienten, als auch an der Behandlungseinheiten pro Patient. Die meistdurchgeführten Praktiken waren die verhaltenstherapeutischen- und systemischen Interventionsansätze. Im Anschluss wurden 22 dieser Einrichtungen zur Tiefenbefragung ausgewählt. Hierbei wurde erkannt, dass innerhalb der

Praktiken unterschiedliche Störungsverständnisse vorwiegen, woraus uneinheitliche Verfahrensweisen entstehen. In einigen wenigen universitären Spezialambulanzen in Deutschland werden Gruppenbehandlungen angeboten. Dabei hat sich herausgestellt, dass die kognitiv-behavioralen Psychotherapieverfahren von King et al. besonders wirksam sind. Diese Verhaltenstherapien fokussieren die Förderung der intrinsischen Motivation zur Reduktion von Online-Zeiten [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 7].

Hauptziele der Behandlungen von Computersüchtigen sind:

- Selbstständiges Erkennen des Problemverhaltens um die sinnvolle Nutzung des Computers zu erlernen.
- Verringerung der Online- und Spielzeiten.
- Strategien erarbeiten, die dabei helfen, alte Verhaltensmuster durchbrechen zu können.
- Wiederherstellung eines strukturierten Tagesablaufs und der bis dahin vernachlässigten realen sozialen Kontakte.
- Selbstkontrolle über das wieder aufkommende, starke Verlangen nach dem Computer
- Rückfallgefahr mit Hilfe der neu erlernten Verhaltensregeln minimieren [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 7].

Die erfolgreichste Therapieform ist die Gruppentherapie. In den Gesprächen können sich die Patienten untereinander austauschen und auf diese Weise gegenseitig motivieren. Die wirksamste Methode ist, den Patienten zum ersten Mal mit seinem *zweiten Ich*, dem Spielecharakter, physikalisch zu konfrontieren. Dabei wird sein Avatar als Farbausdruck in der Gruppe vorgestellt und gemeinsam bewertet. Während dieses äußerst gefühlvollen Zeitpunkts, sollen die Patienten herausfinden, welche Eigenschaften des Avatars in den virtuellen Welten verbleiben und welche in das reale Leben impliziert werden können. Nun muss der Betroffene seine geliebte, virtuelle Onlinegemeinschaft und seine virtuelle Persönlichkeit aufgeben. Das ist äußerst qualvoll, da der Patient die virtuelle Welt mit Glücklichen verbindet. Durch die neu gewonnenen, realen Freunde in der Therapiegruppe, fällt es den Betroffenen leichter, weil alle zusammen diesen schweren Weg antreten und sich gegenseitig stützen. Diejenigen, für die sich die Gruppentherapien als nicht ausreichend hilfreich erwies, rückfällig werden und gegebenenfalls schwerwiegende soziale Konflikte aufweisen, werden zu stationärer psychotherapeutischer Behandlung vorgeschlagen [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 7].

8. *Gibt es Präventionsmaßnahmen gegen Computerspielesucht? An Schulen? An Universitäten?*

Dr. Tagrid Leménager begrüßt das große Engagement des Ministeriums für Arbeit und Soziales, welches sich sehr für die Aufklärung und Prävention von Glücksspiel-, Computer- und Onlinesucht einsetzt. Auch das deutsche Gesundheitsamt fördert die Forschungsarbeit im Bereich Computersucht und plant gemeinsam mit vielen verschiedenen Einrichtungen und Stiftungen Kampagnen zur Aufklärung. Des Weiteren spricht Leménager von einer Vielzahl von Projekten zur Prävention, die an Schulen und Universitäten deutschlandweit durchgeführt werden. Die Aufklärungsarbeit an Schulen stuften die Experten als besonders wichtig ein, da die Kinder im Jugendalter am anfälligsten für eine Computerspielesucht sind [vgl. Leménager 2014, Interview, Anlage 1, Frage 8].

7 Fazit und Handlungsempfehlung für die Zukunft

Diese Bachelor-Thesis versucht, mit Hilfe von Literatur und Informationsquellen mehrerer Autoren, die Frage nach dem Suchtpotenzial von Multiplayercomputerspielen zu erarbeiten. Dabei werden zusammenhängende Themen analysiert, um einen umfassenden Einblick in die Thematik der Computerspiele und der virtuellen Welten zu erhalten. Im Folgenden werden die erlangten Erkenntnisse der Kapitel aufgezeigt, um so ein Fazit über die Problematik der Computerspielesucht ziehen zu können und Handlungsempfehlungen für die Zukunft zu konzipieren.

Im Anschluss an die Einleitung, wird in Kapitel zwei die Historie des Spielens untersucht und als Kontrast wird die Stellung und Entwicklung der Spiele und Computerspiele in der heutigen Zeit aufgezeigt. Es wird beschrieben, dass das Spielen in jedem von uns tief verankert ist und wir verschiedene Spiele schon im frühen Kindesalter dazu verwenden, kognitive Fähigkeiten aufzubauen und uns gewisse Verhaltensweisen anzueignen. Der Hintergrund, der zum Spielen anreißt, variiert jedoch mit dem Älterwerden der Menschen. Das Spielen ist, nach dem bekanntesten Theoretiker Sigmund Freud, für die Menschen ein Ausweg aus der harten Realität und ein Zufluchtsort aus dem Alltag. Sie suchen einen Rückzugsort, an dem sie den Anforderungen des täglichen Lebens ausweichen und ihre angestauten Aggressionen ausleben können. Die freudvollen, grenzenlosen, virtuellen Welten der Computerspiele bieten einen Ort, an dem innere Konflikte verarbeitet und tiefste Bedürfnisse, sowie die unrealistischsten Träume erfüllt werden können.

Kapitel drei gibt einen groben Einblick in den Bereich der virtuellen Welten. Es beschreibt die Motivationshintergründe, diese Spiele zu spielen und in ihre verlockenden Welten abzutauchen. Die Hauptfaktoren für das Computerspielen sind beispielsweise einfacher Zeitvertreib und Unterhaltung. Darüber hinaus Ausübung von Macht und Kontrolle, über die die Spieler in den Scheinwelten verfügen. Es wird deutlich, dass viele Menschen, die im wahren Leben nach Macht, Lob und Anerkennung streben, diese allerdings nie wirklich erfahren, in die virtuellen Welten eintauchen und dort ihre Bedürfnisse befriedigen. Ein weiterer grundlegender Faktor zur Motivation ist das sog. Flow-Erlebnis. Das Flow-Erlebnis beschreibt den Zustand der völligen Konzentration und restlosen Hingabe in eine Tätigkeit. Die Spieler konzentrieren sich ausschließlich auf das Spiel und nehmen diesen rauschartigen Geisteszustand als Glücksgefühl wahr. Jedoch gibt es neben den erwähnten Hauptmotivationsfaktoren, nach Fröhlich und Lehmkuhl (2012) und vielen anderen Experten eine weitere Komponente, die die Spieler an die Computerspiele bindet. Das Glückspielgefühl, durch zufällige Belohnungssysteme, welche heutzutage tief in jedem Spieldesign verankert sind,

entfesselt die Gier in den Spielern und verstärken das Suchtpotenzial dieser Computerspiele enorm. Möller und Glaschke (2013) sprechen daher von einer sehr großen Suchtgefahr, die der Suchtgefahr der herkömmlichen Glücksspiele sehr ähnlich ist.

Kapitel vier gibt Aufschluss über das Suchtpotenzial von Computerspielen. Dabei werden die Merkmale und Erklärungsansätze einer Suchtentstehung aufgezeigt. Es geht um einen bestimmten Erlebniszustand, in den sich die Spieler hinein begeben wollen und dabei alles um sich herum vergessen und vernachlässigen. Dabei wird der Verstand der Betroffenen dem starken Verlangen untergeordnet und die Entfaltung der eigenen Persönlichkeit stark beeinträchtigt. Die Problematik, die eine Suchtentstehung mit sich führt, ist die vorerst unerkennbare, langsame Entstehung. Für Eltern ist es in vielen Fällen schwierig, das Spielverhalten ihres Kindes richtig zu deuten. Ist es lediglich eine Entwicklungsphase oder begibt sich das Kind geradewegs in eine Computersucht? Anhand von definierten Merkmalen und Anzeichen, können entstehende Süchte erkannt und ausgewogenes Spielverhalten, von exzessivem Computerspielen unterschieden werden. Bei gefährlich-übermäßigem Spielen hat das Unterhaltungsmedium Onlinespiel nicht nur einen füllenden, sondern einen ersetzenden Charakter. Das bedeutet, die Spieler nutzen das Spielen nicht nur um Zeit zwischen anderen Tätigkeiten zu überbrücken, sondern ersetzen ihre Freizeitbeschäftigungen und Hobbies wie Sport treiben, lesen und Musik hören, durch das Spiel. Bei ihnen entwickelt sich das Spielen zu einem Hobby selbst und dient bei vielen als Freundesersatz und Hauptfreizeitbeschäftigung.

In Kapitel fünf geht es speziell um das Suchtpotential der Onlinerollenspiele und der Massively Multiplayer Rollenspiele. Anhand des weltweit beliebtesten Spiels World of Warcraft wird die Faszination für diese Spiele erkundet und deren soziale Aspekte aufgezeigt. Die hohe Komplexität der Spiele, ihre unzähligen Möglichkeiten, auch im sozialen Zusammenspiel mit anderen Gleichgesinnten, führen Millionen von Menschen in die Abhängigkeit. Dabei werden insbesondere der Multiplayer Modus und die, aus den Onlinespielen resultierenden, neuen Spielergemeinschaften fokussiert. Gilden und Clans sind virtuelle, menschliche Vereinigungen, die weit mehr bezwecken, als den alleinigen Nutzen im Spiel. Es zeigt sich, dass starke soziale Verbindungen innerhalb dieser Gruppen entstehen können. Die Mitglieder dieser Gemeinschaften lernen was es heißt gelobt und anerkannt zu werden.

Im letzten Kapitel dieser Arbeit werden verschiedene Fragen zur Thematik und Problematik anhand von Expertenaussagen beantwortet. Diese sollen die aktuelle Lage und den Entwicklungsprozess der Computer- und Onlinesucht aufzeigen und Fakten über diese liefern. Es ist erkennbar, dass die Computerspielesucht bisher nicht vollständig erforscht wurde und erst vor einigen Jahren als Sucht im ICD (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme) anerkannt worden ist. Für viele Experten und Therapeuten ist es daher schwer, bei Computersüchtigen die Online- und Computersucht auszumachen und einen individuellen, für jeden einzelnen Betroffenen, Therapie- und Heilungsplan aufzustellen.

Da der Bereich der Computer- und Onlinespielesucht sehr umfassend und komplex ist, bietet er viel Raum für weitere Herangehensweisen und Ausführungen. Diese Arbeit soll das Suchtpotential von Multiplayercomputerspielen aufzeigen und einen allgemeinen Einblick in die Welt der Computerspiele ermöglichen. Bei der Erarbeitung der Thematik konnten viele Aussagen getroffen und Erkenntnisse über die virtuellen Welten gefunden werden.

Das Phänomen der Multiplayercomputerspiele ist für viele der jüngeren Generation ein selbstverständlicher Teil des Lebens geworden. Einige nutzen das Unterhaltungsmedium als Zeitvertreib und Lösung gegen Langeweile, andere wiederum sind von ihm vollkommen in den Bann gezogen worden und leben für die virtuellen Welten. Die existenzielle Gefahr, die sich hinter den unzähligen Möglichkeiten und den wunderschönen Traumwelten verbirgt, ist ihr Suchtpotential, welches von einem Großteil der erwachsenen Bevölkerung nicht erkannt wird. Es beginnt mit dem Verhalten der Eltern. Viele von ihnen sind *Digital Immigrants*, also ohne die neuen Technologien aufgewachsen und verfügen über keinerlei Medienkompetenz auf diesem Gebiet. Um die Medienkompetenz der Kinder zu fördern, werden die Kinderzimmer schon in frühen Jahren mit moderner Technologie wie Handy, Flachbildfernseher und Computer ausgestattet. Die reale Außenwelt birgt Gefahren wie Gewalt, Alkohol- und Drogenkonsum vor denen die Eltern ihre Kinder beschützen wollen. Sie freuen sich über den Anblick ihres braven Kindes, das still am Schreibtisch sitzt und möglicherweise lernt und seinen Hausaufgaben nachgeht. Es ist ihnen nicht bewusst, dass sie mit der Anschaffung des Computers und der Spiele, Gefahren selbst ins Haus holen und ihren Kindern den Weg zu einer sehr bedrohlichen Sucht ebnen.

Nach einer Studie des Bundesverbands für interaktive Unterhaltungssoftware nutzen derzeit fast 35 Millionen Menschen in Deutschland digitale Spiele. Mehr als 16.000 davon sind als computersüchtig eingestuft und über 30.000 Jugendliche werden als stark gefährdet beziffert. Anhand dieser enormen Zahlen, kann die Lage als höchst kritisch bezeichnet werden. Es ist jedoch durch die stetige Entwicklung der Technologie und der immer besser werdenden Internetleitungen in Zukunft mit einem kontinuierlich steigenden Anstieg zu

rechnen. Dieser kritische Anstieg wird durch die allgegenwärtige Präsenz der Computerspiele in unserer Gesellschaft verstärkt. Onlinespiele und Onlinerollenspiele erreichen und konfrontieren jeden von uns über verschiedenste Wege. Sie sind oft in den Nachrichten, kommen in Werbung- und Radiobeiträgen vor und treten durch soziale Netzwerke wie Facebook und YouTube an fast jedes Kind und jeden Jugendlichen heran.

In der Gesellschaft sind Computerspiele meist mit einem negativen Image behaftet. Sie werden mit Gewalt und Straftaten in Verbindung gebracht. Es stellt sich die Frage, ob die Computerspiele wirklich einen so großen Einfluss auf einige Menschen haben und wenn ja, woher dieser Einfluss stammt. Wie im obigen Teil angesprochen, werden Menschen jederzeit und allgegenwärtig mit Computerspielen konfrontiert. Doch nicht nur die Präsenz dieses Unterhaltungsmediums ist beachtungswürdig. Heutzutage gibt es, genau wie bei Filmen auch, viele verschiedene Genres, die die Bedürfnisse und Gelüste fast jeder Person ansprechen. Diese Genres reichen von Simulatoren wie z.B. dem Gartenarbeit Simulator, über Familien- und Partyspiele wie z.B. Mario Party bis hin zu Onlinerollenspielen und Shootern. Viele Studien belegen, dass die Spielgenre Onlinerollen- und Schießspiele am häufigsten von Kindern und Jugendlichen genutzt werden. Das bedeutet, der Großteil der Jugendlichen beschäftigt sich entweder mit Spielen von sehr hohem Zeitaufwand oder mit gewaltenthaltenden Spielen. Leider kommt es immer wieder vor, dass noch Minderjährige die gewaltverherrlichenden Spiele in ihrem Regal stehen haben und über Freunde und Freundes Freunde an die nicht jugendfreien Spiele kommen. In diesem Fall ist es die Pflicht der Eltern, ein Auge auf ihre Kinder zu richten und die Computerspiele auf ihre Inhalte zu prüfen, dies fordert jedoch, wie schon angesprochen, eine gewisse Akzeptanz elterlicherseits.

Die wirtschaftliche Macht, die das Ganze antreibt darf dabei nicht unterschätzt werden. Die Betroffenen Spieler investieren in der Summe ein riesiges Vermögen. Allein das Onlinerollenspiel World of Warcraft hatte im Jahr 2013 aus monatlichen Abonnements einen Umsatz von 1.041.000.000.- US-Dollar. Monatliche Beiträge können ohne Wissen der Eltern, z.B. durch Prepaid-Karten bezahlt werden. Es ist deshalb kein Wunder, dass hierdurch auch Kinder und Jugendliche zu einer lukrativen Zielgruppe der Spieleindustrie werden. Sie verfügen nämlich in der heutigen Gesellschaft über enorme finanzielle Ressourcen.

Um mit dieser Problematik richtig umgehen zu können, müssen insbesondere Eltern, Lehrer und Pädagogen ihre Distanz aufgeben und auf die Thematik eingehen. Da sie die Kinder und Jugendlichen bei ihrer Entwicklung begleiten, können sie lernen eine mögliche Suchtentstehung zu erkennen und Einfluss nehmen oder Hilfe hinzuziehen.

Als Präventionsmaßnahme und Handlungsempfehlung für die Zukunft wäre es sinnvoll, die Kinder und Jugendlichen schon in der Schule, in Bezug auf Suchtkrankheiten und Computerspielesucht, zu informieren und einige Aufklärungsmaßnahmen in den Schulunterricht mit einfließen zu lassen. Da sich viele Schulen und Universitäten digitalisieren und ihren Schülern und Studenten zum Teil Notebooks und Tablets zur Verfügung stellen, sollten die Kinder und Jugendlichen weitestgehend über den geeigneten Umgang mit diesen Geräten, schulisch wie auch privat, informiert werden. Des Weiteren könnten Beratungsstellen in Schulen und Universitäten integriert werden. Diese würden, wie bei einem Lehrersprechtag, von Eltern mit ihren Kindern aufgesucht, um Informationen einzuholen oder bei einem Verdacht auf Suchtentstehung Hilfe anbieten. Die Integration solcher Beratungsstellen wäre aus zwei Gründen hilfreich. Zum einen hätten die Eltern eine örtliche Anlaufmöglichkeit, um bei Bedarfsfall sofort reagieren zu können. Zum anderen ist der Weg zu einer solchen, von der Schule organisierten Einrichtung leichter, als direkt zu Suchtstationen oder spezialisierten Universitätskliniken zu gehen. Die Eltern könnten möglicherweise schneller den Kontakt zu ausgebildetem Personal suchen und würden nicht warten, bis das Kind schon der Sucht verfallen ist.

Jedoch verfügen Computerspiele nicht nur über negative Aspekte. Viele von ihnen bringen den Nutzern etwas bei und regen ihr Denkvermögen an. Zum Beispiel gibt es unzählige Lern- und Denkspiele, die durchaus positive Nebeneffekte beinhalten. Beispielsweise können diese Kindergarten- und Schulkindern helfen, das Alphabet zu lernen und kognitive Fähigkeiten zu fördern. Des Weiteren helfen Onlinerollenspiele und speziell die Massively Multiplayer Online Games den Spielern bei der Kontaktaufnahme und üben sie im sozialen Umgang mit anderen. Da sich die Spieler zu Gruppen oder Gilden zusammenschließen, entsteht sehr schnell eine soziale Komponente. Die beschriebenen Gilden unterscheiden sich nicht sehr von Vereinen oder Firmenstrukturen. Die Mitglieder lernen dabei das Interagieren mit anderen und sind Teil eines Teams. Das Bedürfnis neue Leute kennenzulernen und Kontakt zu Gleichgesinnten aufzubauen, wird in diesen Spielen gestillt. Untersuchungen haben sogar ergeben, dass viele dieser Freundschaften über die virtuellen Welten hinausgehen und sich die Gruppenmitglieder und Onlinefreunden auch in der Realität treffen, um miteinander Zeit zu verbringen, solange die räumliche Distanz dies zulässt. Problematisch wird es jedoch, wenn die Onlinebekanntschaften über ganz Deutschland und in vielen Fällen über die ganze Welt verstreut sind. Dann kommt es nur selten zu Treffen. Leider können die Spieler dann ihre sozialen Bedürfnisse nicht befriedigen und verbringen so vermehrt Zeit in den virtuellen Welten und bei ihren digitalen Freunden. Somit befinden sie sich in einem Teufelskreis, der eben die Sucht erzeugt.

Fakt ist, dass in Deutschland mehr Präventions- und Aufklärungsarbeit geleistet werden sollte. Ansonsten wird die jetzt schon sehr bedenkliche Zahl der Computerspielsüchtigen in Zukunft immer weiter steigen. Zunächst sind das elterliche Interesse und die Kommunikation mit ihren Kindern gefragt. Ein Jugendlicher, der in einer sicheren familiären Umgebung aufwächst und die nötige Aufmerksamkeit und Bestätigung erhält, ist weniger gefährdet. Besonders bei Jungen ist darauf zu achten, ihnen genügend Möglichkeiten zu bieten in der realen Welt ihre Bedürfnisse ausleben zu können. Eltern sollten sich vor Allem mit ihren Kindern über die Spiele unterhalten, um herauszufinden aus welchen Gründen gespielt wird. Das Computerspiel an sich macht nicht abhängig. Sollte sich herausstellen, dass das Spielen dazu verwendet wird, negative Erlebnisse und innere Konflikte auszugleichen, ist es die Pflicht der Eltern, umgehend zu Handeln und ohne Scheu auch professionelle Hilfe aufzusuchen. Über das Elternhaus hinaus, sind auch Erzieher, Lehrer und pädagogische Fachkräfte gefragt.

Die vorliegende Arbeit konnte einen Einblick in die Thematik der Computerspielesucht geben und belegen, dass Multiplayercomputerspiele, aufgrund von verschiedensten Faktoren, ein sehr hohes Suchtpotenzial aufweisen. Das Themenfeld der Computerspielesucht ist sehr komplex und bietet ausreichend Platz für weitere Forschungsansätze. Andere Arbeiten könnten den Wissensstand von Eltern und Pädagogen hinsichtlich der Thematik Computerspielabhängigkeit untersuchen. Interessant wäre es auch, die Macht der Spieleindustrie näher zu beleuchten.

Literatur- und Quellenverzeichnis*Literatur:*

Adamus, Tanja (2006): Computerspiele mods, clans und e-sportler. Saarbrücken.

Bergmann, Wolfgang/ Hüther, Gerald (2009): Computerspielsüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. 2. Auflage. Weinheim und Basel.

Cypra, Olgierd (2005): Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online- Rollenspielen und ihren Nutzern. Mainz.

Farke, Gabriele (2011): Gefangen im Netz? Onlinesucht: Chats, Onlinespiele, Cybersex. Stuttgart.

Farke, Gabriele (2003): Onlinesucht. Wenn Chatten und Mailen zum Zwang werden. Stuttgart.

Frölich, Jan/ Lehmkuhl, Gerd (2012): Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zu Sucht und deren Behandlung. Stuttgart.

Hardt, Jürgen/ Cramer-Düncher, Uta/ Ochs, Matthias (2009): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen.

Huber, Markus (2012): Getting Addicted: Computerspielesucht bei Multiplayer games. Salzburg.

Kolitzus, Helmut (2009): Im Sog der Sucht. Von Kaufsucht bis Onlinesucht: Die vielen Gesichter der Abhängigkeit. München.

Leménager, Tagrid/ Wölfling, Klaus/ Peukert, Peter/ Batra, Anil (2014): Therapiemöglichkeiten bei pathologischem Glücksspiel, Computerspiel- und Internetsucht.

Meyer, Gerhard (2000): Spielsucht – Theorie und Empirie. In: Poppelreuter, Stefan/ Gross, Werner (Hrsg.) Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten. Weinheim, Seite 1-16.

Möller, Christoph/ Glaschke, Vanessa (2013): Computersucht. Was Eltern tun können. Paderborn.

Romanowsky, Max (2013): Computerspielesucht. Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen. Sowie Interventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit. Neubrandenburg.

Tondera, Stefanie (2010): Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen
Wie kritisch ist die aktuelle Lage tatsächlich? Aktuelle Forschungsergebnisse und die Konsequenzen für die Soziale Arbeit. Neubrandenburg.

Wölfling, Klaus, Müller, Kai W. (2009) : Computerspielsucht. In: Batthyány, Dominik., Pritz, Alfred. Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien und New York.

Internet:

Deeg, Christoph (2014): Gaming und Bibliotheken. URL: <https://crocksberlin.wordpress.com/category/gaming/> (Stand 15.12.2014).

Graf, Andreas (2009): Der Clan Ratgeber. URL: <http://www.clan-guide.com/index.html> (Stand 15.01.2015).

Heidemann, Tobias (2012): Warum spielen wir? Eine psychologische Antwort. URL: <http://www.giga.de/spiele/journey/specials/warum-spielen-wir-eine-psychologische-antwort/> (Stand 17.12.2014).

ICD-10 (o.J.): Pathologisches Spielen. URL: <http://www.icd-code.de/icd/code/F63.0.html> (Stand 12.01.2015).

Kling, Jürgen: Werkzeug, Malerei und dann die Würfel. URL: <http://kling-gmbh.de/geschichte-des-spiels.html> (Stand 16.12.2014).

Kunczik, Michael/ Zipfel, Astrid (2010): Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin. URL: http://www.berlin-suchtpraevention.de/upload/studien/2010_BMFSFJ_Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung.pdf (Stand 03.01.2015).

Lorber, Martin (2011): Drei Studien belegen positive Einflüsse von Videospielen. URL: <http://spielkultur.ea.de/themen/forschung-und-wissenschaft/drei-studien-belegen-positive-einflusse-von-videospielen> (Stand 18.12.2014).

Maier, Günter W. (o.J.): Flow-Erleben. URL: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/78176/flow-erleben-v4.html> (Stand 07.01.2015).

Motyka, Marc/ Zehe, Mario (2014): Lernen mit Computerspielen im Politikunterricht. URL: http://www.gew.de/Binaries/Binary117055/motykazehe2014_computerspielepolitikunterricht.pdf (Stand 02.01.2015).

Onlinegemeinschaften (2011): Onlinegemeinschaften. Soziale Kompetenz oder sozialer Druck auf die Jugendlichen? URL: <http://internet-gesellschaft.blogspot.de/2011/08/online-gemeinschaften-soziale-kompetenz.html> (Stand: 20.12.2014)

PINTA-Studie (2011): 560.000 Menschen in Deutschland sind internetsüchtig. URL: <http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressemitteilungen/2011-03/pinta-studie.html> (Stand 20.01.2015)

Reisdorf, Dennis (2014): Positive Wirkung von Computerspielen – 11 Gründe warum Gaming gut für Kinder sein kann. URL: <http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Positive-Wirkung-von-Videospielen-11-Gruende-warum-Gaming-gut-fuer-Kinder-sein-kann-1112753/> (Stand 18.12.2014).

Vogelmann, Maximilian (2012): Computerspiele und Gesellschaft. Wir wollen doch nur spielen. URL: <http://www.tagesspiegel.de/medien/computerspiele-und-gesellschaft-wir-wollen-doch-nur-spielen-/6536640.html> (Stand 10.01.2015)

Westphal, André (2014): Studie widerlegt Vorurteile gegen Gamer. URL: http://www.hardware.de/news_60331.html (Stand 15.12.2014).

Wirkungsfragen (2008): Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln? Wirkungsfragen Computer- und Videospiele unter Generalverdacht. URL: <http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level2/wirkungsfragen/> (Stand. 04.01.2015).

Abbildungen:

Huber, Markus (2012): Getting Addicted: Computerspielesucht bei Multiplayer games. Salzburg.

Klotz, Barbara (o.J.): Empirische Ergebnisse. URL: http://barbaraklotz.de/Zusammenfassung_der_Ergebnisse.pdf (Stand. 05.01.2015).

Lee, Min-Jeong (2014): League of Legends Seoul Finals Draws Thousands. URL: <http://blogs.wsj.com/korearealtime/tag/league-of-legends/> (Stand: 02.01.2015).

Maier, Günter W. (o.J.): Flow-Erleben. URL: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/78176/flow-erleben-v4.html> (Stand 07.01.2015).

Motivationshintergründe (2007): Warum spielen sie Computer? URL: <http://albers.bbs-haarentor.de/computerspielsucht/index.php?site=articles&action=show&articlesID=52> (Stand. 02.01.2015).

Pfeiffer, Regina (o.J.): Faszination World of Warcraft. URL: <http://kfn.de/versions/kfn/assets/wowspionin.pdf> (Stand. 08.01.2015).

Spieldauer und Geschlecht (2007): Geschlechterbezogene Spieldauer. URL: <http://albers.bbs-haarentor.de/computerspielsucht/index.php?site=articles&action=show&articlesID=41#> (Stand. 07.01.2015).

Statista (2014): Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom ersten Quartal 2005 bis November 2014 (in Millionen). URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnenten-von-world-of-warcraft/> (Stand. 06.01.2015).

Wölfling, Klaus, Müller, Kai W. (2009) : Computerspielsucht. In: Batthyány, Dominik., Pritz, Alfred. Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien und New York.

Anlagen

Anlage 1 - Leménager

Interview mit Dr. Tagrid Leménager. Leiterin der Arbeitsgruppe Spielsucht der Klinik für Abhängiges Verhalten und Suchtmedizin am Zentralinstitut für Seelische Gesundheit in Mannheim.

1. *Wie sieht das Klinische Bild eines Computersüchtigen aus?*

Zum einen gibt es jene Kinder und Jugendliche, die faktisch mit permanentem Fernseh- und Medienkonsum aufgewachsen sind und je nach Altersstufe die entsprechenden technisch und intellektuell möglichen Gerätschaften benutzt haben. Sie zeichnen sich durch hohe technologische Medienkompetenz (skills), hohe Sachkenntnis und einen ganz selbstverständlichen Umgang in der sachgerechten Anwendung aus. Freizeit, Schule, Vergnügung, soziale Kontakte und viele andere Anwendungen mehr fließen permanent on- und offline ineinander. Diese Kinder und Jugendlichen benutzen insbesondere Smartphones als selbstverständliche Erweiterung ihrer sozialkommunikativen Fähigkeiten. Bei diesen Kindern ist der Übergang in pathologische und suchtarartige Verhaltensweisen eher schwer auszumachen und ist häufig erst durch Sekundärschäden in der Schule, im familiären Bereich oder im Freundeskreis zu konstatieren. Von manchen Autoren als »Generation Nintendo« oder „digital natives“ bezeichnet, gilt es bei diesen Kindern und Jugendlichen in der Diagnostik, individuelle Auffälligkeiten und Veränderungen im Spiel- und Nutzungsverhalten zu explorieren, ernst zu nehmen und entsprechend der Gesamtproblematik (vgl. MAS-Diagnostik) zu bewerten.

Inwieweit nämlich die Medienkompetenz auch zu einer „Medienmündigkeit“ mit innerer Distanzierung geführt hat oder gerade diese Mündigkeit ausgeblieben ist, dürfte entscheidend für die individuelle Therapieplanung sein. Einer psychodynamischen Diagnostik kommt in diesen Fällen besondere Bedeutung zu, da sich ein pathologisches Mediennutzungsverhalten u.U. seit Jahren in eine entwicklungs-psychopathologische Gesamtkonstellation einreicht und sich schwer von Auffälligkeiten in der »Offline Welt« abgrenzen lässt.

Eine zweite ganz anders geartete Gruppe von Patienten besteht aus denjenigen, die zwar wie alle anderen Kinder und Jugendlichen auch einen gewissen interessierten Umgang mit den jeweils aktuellen elektronischen Medien gepflegt haben, diese aber nie sehr stark in ihr Gesamtleben integriert haben. Wenn sich bei dieser Gruppe ein plötzliches maximales Interesse an interaktiven Medien zeigt (hier sind es vor allem Online Rollenspiele und seltener soziale Netzwerke), dann geht es häufig um direkte Übergänge von völlig unauffälligem Spielen in ein Intensivnutzungsverhalten, einem Verfallensein einer bestimmten Spieldynamik und Gruppenkonstellation gegenüber und teilweise mehrmonatiger Intensivbenutzung unter Vernachlässigung sämtlicher anderer Aktivitäten.

Diese Kinder und Jugendlichen berichten häufig, endlich »ihr« Spiel gefunden zu haben, nie damit gerechnet zu haben, sich von einer bestimmten Spieldynamik derartig angezogen zu fühlen und plötzlich das Gefühl der Unwichtigkeit anderer sonst bedeutender Lebensinhalte (Schule, Familie, Freunde außerhalb des Spiels etc.) zu erleben. Inwieweit auf diese Weise lange dauernde und hintergründig schwelende Konflikte, die ggf. in der Adoleszenz ins Bewusstsein drängen, abgewehrt und szenisch ausagiert werden, bleibt der dynamischen Einschätzung vorbehalten.

2. Gibt es klare Verhaltensmuster von Suchtbetroffenen? Wenn ja welche?

Bei Betroffenen treten klare Verhaltensmuster auf. Folgend werden einige Merkmale aufgezählt: Konzentrationsschwäche im Alltag, aggressives Auftreten, sozialer Rückzug, Abwesenheit, Vernachlässigung der Grundbedürfnisse und Antriebslosigkeit für andere Aktivitäten. Dem entsprechend sinken auch die schulischen oder beruflichen Leistungen.

3. Können Sie einordnen, in welchem Alter das Suchtpotenzial am höchsten ist?

Heute werden Kinder schon in jungen Jahren mit elektronischen Medien konfrontiert. Mit zunehmendem Alter steigt der Medienkonsum. Somit gehört die Benutzung von Medien wie Fernseher und Computer zum Alltag. Mit steigender Medienkompetenz und eigenem Internetanschluss wächst auch das Interesse an Internetchats, sozialen Netzwerken und Communitys. Laut der PINTA Studie erkennt man, dass mit abnehmenden Alter die Häufigkeit von einer Internetsucht betroffen zu sein ansteigt. Bei 14-64 waren es ca. 1% Betroffene, während es bei den 14-16 Jährigen schon 4 % sind.

4. Beschränkt sich die Online- und Computerspielesucht auf eine bestimmte Geschlechtergruppe?

Besonders häufig betroffen sind männliche Jugendliche. Grund hierfür ist, dass bei männlichen Spielern das Belohnungszentrum im Hirn viel aktiver ist, als das bei Frauen. Durch das Belohnungssystem der Spiele, werden Männer daher mehr motiviert Computerspiele zu spielen. Die Suchtanfälligkeit steigt gleichzeitig.

Auch in der Entwicklung sind Unterschiede zwischen Männern und Frauen zu erkennen. Jungs erfahren in ihrer Entwicklung weniger Erfolgserlebnisse, hierdurch steigt das Bedürfnis nach Zuspruch. Diese Kinder neigen dazu introvertierte Verhaltensweisen aufzubauen, wodurch sie besonders suchtanfällig sind. Mit Hilfe von Computerspielen können diese Jugendlichen beispielsweise ihre inneren Konflikte und Aggressionen ausleben, was ein exzessives Spielverhalten zur Folge hat. Gerade in den Entwicklungsjahren ist die Sucht nur schwer therapierbar.

5. Gibt es unterschiedliche Spielinteressen der Geschlechter?

Auffallend ist, dass weibliche Spieler Denkspiele, kognitive-, Fitness- und emotionsbezogene Spiele bevorzugen. Dabei legen sie Wert auf den Kontakt zu anderen Spielern. Männliche Spieler dagegen suchen den Wettkampf und die Herausforderung. Diese finden sie in Actionspielen wie beispielsweise bei Autorennen und Ego-Shootern.

6. *Prägt sich die Computerspielesucht auf eine bestimmte soziale Schicht aus?*

Die Süchtigen sind nur schwer in eine soziale Schicht zuzuordnen. Zumindest die, die sich Hilfe suchen, sind meist aus relativ reichem Akademiker Elternhaus. Es gibt folgende typische Eigenschaften von Süchtigen: sehr verwöhnt, wenig Autonomie, im Handeln alles ziemlich vorbestimmt, kein selbstständiges Handeln, unterdrückte Gefühle.

7. *Wo und wie werden Computersüchtige behandelt?*

8.2.2 Psychotherapie bei Internet- und Computerspielsucht – das Versorgungsangebot in Deutschland

Als eine Bestandsaufnahme der spezifischen Beratungs- und Behandlungsangebote für Internetsucht in Deutschland führten Petersen und Thomasius (2010) eine 3-stufige Studie durch. Die initiale Breitenbefragung von 138 Versorgungseinrichtungen zu Zugang und Angebotsstruktur ergab, dass Ambulanzen im Vergleich zu Kliniken und Beratungsstellen den Großteil des Behandlungsangebotes tragen. Dies zeigte sich sowohl an der Anzahl der Einrichtungen, der behandelten Klienten als auch der Behandlungseinheiten pro Klient. Dabei dominierten verhaltenstherapeutische und systemische Interventionsansätze. Für die anschließende Tiefenbefragung wurden 22 Einrichtungen anhand „Good-practice-Kriterien“ ausgewählt. Dabei zeigte sich, dass in der versorgenden Praxis weiterhin unterschiedliche Störungsverständnisse vorherrschen, woraus heterogene Verfahrensweisen in Diagnostik und Intervention folgen. Neben der Tatsache, dass sich qualifizierte ambulante Behandlungsstrukturen derzeit noch im Aufbau befinden, kommt erschwerend hinzu, dass aufgrund der weiterhin unbefriedigenden diagnostischen Einordnung in den Bereich der Impulskontrollstörungen (ICD-10: F63.8) eine Kassenfinanzierung der ambulanten Behandlung häufig nicht erfolgt. Ausgenommen hiervon sind Maßnahmen, deren wesentlicher Fokus sich auf die Behandlung komorbider Begleiterkrankungen wie beispielsweise Depressivität, Ängstlichkeit oder Selbstunsicherheit richtet (Peukert et al. 2011). Derzeit werden in wenigen universitären Spezialambulanzen (z. B. in Tübingen, Mannheim und Mainz) Behandlungen im Gruppensetting angeboten. Als besonders wirksam haben sich in der bisherigen klinischen Erfahrung und unter Berücksichtigung der Ergebnisse der Studie von King et al. (2011) kognitiv-behaviorale Psychotherapieverfahren herausgestellt, die auf die Förderung der intrinsischen Motivation zur Reduktion von Online-Zeiten fokussieren.

Hauptziele der Behandlung der Internet- und Computerspielsucht sind daher:

- Abstinenz vom problematischem Verhalten bzw. die Reduzierung der Online-Zeiten auf ein normales Maß
- Wiedererlernen von alternativen Verhaltensweisen, wie z. B. durch die Online-Nutzung vernachlässigte Aktivitäten bzw. Hobbys. Dazu zählt ebenso die (Wieder-)Aufnahme (realer) sozialer Kontakte, die schon allein durch die Therapieform des Gruppensettings deutlich befördert wird
- Reduktion von psychiatrischer Begleitsymptomatik
- Klärungsorientierter Erkenntnisgewinn der individuellen Störungsgenese

Die Therapie setzt auf die Kombination von einzel- und gruppentherapeutischen Sitzungen im ambulanten Setting, da die Konfrontation mit den häuslichen Lebensbedingungen und auch das Erleben von Misserfolgserlebnissen (wie z. B. Rückfälle) direkt in den therapeutischen Prozess mit einbezogen werden können. Das Gruppensetting bietet sich dabei als Therapieform besonders an, da

gerade der Austausch der Betroffenen untereinander die Chance bietet, am Modell des Anderen zu lernen und Rückhalt in der Gruppe zu finden. Die Entscheidung, (wieder und wieder) stundenlang das Internet zu nutzen oder zu spielen, ist für die Betroffenen von teilweise nicht sofort erkennbaren gedanklichen und emotionalen (also auch vor- bzw. unbewussten) Prozessen beeinflusst. In der individuellen Beobachtung des Spielverhaltens der Patienten soll anhand bestimmter Spielsequenzen herausgearbeitet werden, welche Prozesse an der Entscheidung, das Spiel fortwährend aufzusuchen, beteiligt sind (Wölfling et al. 2008). Die Exposition der Patienten mit ihrem Avatar aus dem bevorzugten Online-Spiel gehört zu den wirksamen Methoden im Rahmen der Verhaltenstherapie. Der Avatar, der für den Patienten stellvertretend das Online-Universum auf virtuellen Streifzügen durchzog, tritt nun zum ersten Mal in die therapeutische Realität (physikalisch, hier als Farbausdruck) und muss sich durch die Mitpatienten bewerten oder auch bewundern lassen. Dies ist zumeist ein hoch emotionaler Moment für den Patienten. Die Aufgabe für die Patienten liegt nun darin, in einer Art Nachbewertung der meist über Jahre andauernden exzessiven Spielzeiten herauszuarbeiten, welche Eigenschaften des Avatars aus aktueller Sicht negativ bewertet und in der virtuellen Welt zurückgelassen werden und welche positiv in das reale Lebensbild des Patienten mit einbezogen werden können. Um auf Abstand vom Sog des Online-Universums gehen zu können und damit eine Computerspielabstinenz zu erreichen, ist es notwendig, sich von der Spielgemeinschaft und der Dynamik des Spiellaufes klar zu distanzieren. Oft ist es sehr schmerzhaft für den Patienten das liebgewonnene „zweite Ich“ zu verlassen bzw. sich von seinem Avatar zu verabschieden. Zuviel Zeit, Vorstellungen, Geduld, Wünsche und Erfahrungen mit den anderen virtuellen Spielpartnern stecken in der Figur des Avatars. Die Variablen, die die abstinenten Patienten als besonders wirksam beschreiben, sind sowohl der Rückhalt in der Therapiegruppe als auch die wieder neu aufgenommenen realen sozialen Kontakte. Mit dem Zusammenspiel von Selbstreflexion, wieder entdeckter Körperlichkeit, direktem sozialem und emotionalem Feedback sowie neu erlernten Stressbewältigungsmechanismen sind die Chancen hoch, den Therapieerfolg über das therapeutische Setting hinaus aufrecht zu erhalten. Im Rahmen einer multizentrischen randomisiert-kontrollierten Behandlungsstudie werden die oben genannten und weitere ergänzende verhaltenstherapeutische Module im Rahmen eines strukturierten Behandlungsmanuals (Wölfling et al. 2012) auf ihre Wirksamkeit hin überprüft (Jäger et al. 2012), wobei das Studiendesign die wesentlichen wissenschaftlichen Anforderungen an Behandlungsstudien, die zur Evaluation von Psychotherapieverfahren postuliert werden, berücksichtigt.

Für den Bereich der stationären Versorgung bieten bisher nur wenige Kliniken Spezialangebote für computerspiel-/internetabhängige Personen an. Die Behandlungen finden in der Regel mehrwöchig in Rehabilitationskliniken statt, die Beantragung hierfür erfolgt über die zuständige Suchtberatungsstelle des Landkreises bzw. kirchliche Träger beim Rentenversicherungsträger. Nach einer Untersuchung von Schuhler et al. (2012) an 400 Patienten zweier Rehabilitationskliniken, zeigt sich „pathologischer PC-/Internetgebrauch“ als ein eigenständiges Störungsbild, das sich von stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen und von Patienten mit pathologischem Glücksspielen und anderen psychischen Störungen deutlich unterscheidet. Die Autoren stellen heraus, dass Patienten mit pathologischem PC-/Internetgebrauch vor allem Defizite bei der offensiven Problembewältigung, Erfolgserleben im Beruf und der allgemeinen Lebenszufriedenheit zeigten (Schuhler et al. 2012). Analog zu den Empfehlungen zum pathologischen Glücksspiel und zu den stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen ist eine stationäre psychotherapeutische Behandlung einer ambulanten Behandlung immer dann vorzuziehen, wenn sich Betroffene im Rahmen des ambulanten Behandlungskontextes nicht als abstinentzfähig erweisen bzw. die Störung mit erheblichen psychosozialen Beeinträchtigung (Arbeitsplatzverlust, schwerwiegende soziale Konflikte etc.) einhergeht (Peukert et al. 2011).

8. *Gibt es Präventionsmaßnahmen gegen Computerspielesucht? An Schulen? An Universitäten?*

Ja, hier wird sehr viel in Baden Württemberg unternommen. Besonders das Ministerium für Arbeit und Soziales und das Gesundheitsamt setzen sich für Aufklärung Prävention von Glücksspiel-, Computer- und Onlinesucht ein. Vereinzelt werden Projekte zur Aufklärung über Spielsucht an Schulen und Universitäten angeboten.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname